konsoli pelaaja

SUURI KAUHUNUMERO

€ 5,03
29,90 mk

11/01
Marras 2001

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY • GAMECUBE • PLAYSTATION2 • XBOX • WONDERSWAN • PC

SILENT HILL 2

Äärimmäistä kauhua?

Resident Evil: Code Veronica X

Kauhusarja jatkuu

Kauhupelien parhaat

13 hyytävintä hetkeä

Civilization III

Haastattelussa Sid Meier

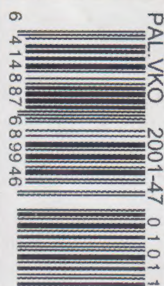
STUNTMAN

Täydellisen törmäyksen metsästys

ARVOSTELUSSA mm: Twisted Metal Black • Paper Mario • Alone in the Dark • Extreme G 3 • Tomb Raider: The Curse of the Sword • Lotus Challenge • Mario Kart: Super Circuit • The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons • Bomberman Tournament • Sheep, Dog 'n Wolf • Motocross Mania • Freak Out • Worlds Destruction League: War Jetz • City Crisis •

ENNAKOT:
TOCA Racer Driver • Mario Sunshine • Legend of Zelda • Robin Hood: Defender of the Crown • Final Fantasy XI • Metroid Prime • Soul Calibur 2 • Moto GP 2 • Sega GT 2002 • Doom • Super Mario Advance 2 • Tekken Advance •

www.egmont-kustannus.fi



SYYTÄ PELKOON?

Kauhu viehättää ihmisiä. Tämä ei ole mikään uutinen. Se, että konsolipelit ovat kantaneet oman kortensa kauhuviihteen kekoon on vain luonnollinen tapahtuma, jonka lähtölaskenta alkoi heti tekniikan mahdollistettua niiden synnyn. Kauhua on välitetty ihmisille elokuvan, kirjallisuuden ja radiolähetysten keinoin – miksei siis myös pelien? Genre on törmännyt monesti epäluuloihin ja suoranaiseen vastustukseen, sillä kaikki auktoriteetit eivät ole tyytyneet noin vain hyväksymään yhä tylymmäksi muuttuvaa viihdettä. Tämä on täysin ymmärrettävää. Kun kauhugenren suosio kasvoi, monet pelitalot halusivat kaapata osansa markkinoista. Kiireesti kokoon kyhättyjä pelejä yritettiin "doupata" markkinaykkösiksi verta tihkuvien mainoskampanjoiden ja erikoisefektien avulla. Tulokset olivat ristiriitaisia – tyylikkäät ja hyvällä maulla toteutetut pelit joutuivat kärsimään muiden mukana, kun kauhupelejä vastaan nostetut kampanjat mustamaalasivat niiden mainetta. Ironista kyllä kauhupelejä vastaan suunnatut kampanjat ovat toimineet lähinnä vastustamiensa tuotteiden mainoskampanjoina – aikoinaan polemiikkia aiheuttanut ja siksi vastustettu *Resident Evil* nousi listoilla kuin raketti.

Konsolipelien kauhugenren pisti nykyiseen vauhtiinsa juuri Capcomin *Resident Evil*, jonka realistinen grafiikka ja ihmislihaa himoitsevat zombilaumat synnyttivät liudan tasoltaan vaihtelevia jatko-osia ja kilpailevien firmojen tehtailemia halpoja kopioita. Tällainen kehitys ei ole mitään uutta. Sama on koettu myös elokuvien maailmassa vuonna 1974, jolloin Tobe Hooperin ohjaama *Teksasin moottorisahamurhat* pörisi drive-in –teatterien valkokankailla. Seurauksena halpatuottajat innostuivatsuuresti erilaisia työkaluja hyödyntävistä sekopäistä, ja valkokankaat värjäytyivät punaisiksi kautta maailman. Elokuvalliset ansiot saivat väistyä silkan goren tieltä.

Nyt vuorossa on *Silent Hill 2*, joka tekijoidensä sanoin testaa itsesensuurin rajoja äärimmilleen. Jo originaaliasussaankin hätkähdyttäneen pelin linjan kääntäminen vielä kovempaan suuntaan pistää mietityttämään. Olemmeko oppineet mitään menneisyydestämme vai yllättääkö kauhugenren uutukainen positiivisesti kyynisimmätkin arvostelijansa? Tutustu Konamin mielipiteisiin ja vaikuttimiin kun vielä voit – myrskyn edellä on aina tyyntä.



VEIKKO MALMBERG

KONSOLIPELAAJA: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus),
278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista,
emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin.
Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Kalle Rosti
Hannu Tervaharju

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt,
Anna Clason, Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov,
Mats Lundgren, Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen,
Kristiina Halonen / Toto Prod.

KANSI: Toto Prod.

MARKKINOINTI:
Markkinointiassistentti Erika Haapanen

ILMOITUSMYYNTI:
Mediainvestor Finland Oy
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:
UK PressMedia Oy / Uusi Kivipaino Oy,
Tampere 2001
ISSN 1458-0454



18

KAUHUPELIT

Matka kauhun ytimeen.
Silent Hill 2 -haastattelu ja
13 ikimuistettavaa kauhupeliä.



8

NINTENDO SPACE WORLD 2001

Mario Sunshine ja *Legend of Zelda* Gamecubelle!

32

CIVILIZATION III

Sid Meierin erikoishaastattelu.

KONSOLIPELAAJA 11/01

SISÄLLYS

ARVOSTELUT

VAKITUISET

POSTIA

Konsolipelaaja toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Konsolipelaaja/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi**

Mikäs sen mukavampaa näin kylminä syysiltoina, kuin istahtaa rakkaan konsolin ja hyvän pelin ääreen toviksi, joskus pidemmäksi. Toisaalta, voihan myöskin heittää KoPen toimitusta visaisella, mutta yhäti niin mielenkiintoisella kirjeellä. Toki kelpuutamme myös sähköpostit, pehmeät paketit ja laivakorput. Siitä vain rustailemaan!

Heips KoPe!

Tässä olis vähän kyssäreitä, kehuja ja kritiikkiä. Siis kysymykset ensteks!

1. Onko Square julkistanut mitään tietoja siitä, että *Secret of Mana* ja *Chrono Trigger* julkaistaisiin Pleikkarille?
2. Missä Suomen kaupungeissa myydään manga -albumeita ja anime -videoita? Entä minkä nimisissä liikkeissä?
3. Voisitteko julkaista enemmän julisteita ja pistää laajoja läpipeluuoppaita... ei vain aukeaman kokoisia?!
4. Mikä on mielestänne kaikkien aikojen paras RPG?
5. Koska *FF X* tulee Eurooppaan?
6. Tuleeko *Legend of Mana* Eurooppaan?

Ja nyt kritiikkiä:

Joskus arvostelunne on aika ailahtelevaista! Esim. nro 1/1999 RPG-palstassa haukuitte *Saga Frontier 2:sen* lyttyyn, mutta numerossa 4/2000 annoitte sille 8 pistettä...Virheitäkin löytyy: Numerossa 1/2000 aukeamalla missä esitellään lehden sisältöä oli Gustavin siskon kuva ja siinä luki, että *Saga Frontier II* sivulla 36, mutta siellä s. 36:ssa oli vain *Donkey Kong 64* arvostelu! Pidän silti lehdestänne ja olen sen innokas tilaaja!

Sitten kehut:

Lehtenne on täyttä Gutaa! Anime -palsta on mainio! Hyvä, että elvytitte sen! Se vaan saisi olla isompi. RPG-palsta taasen on lyömätön! Lehtenne asiat on järjestelty hyvin ja olisi todella hienoa, jos laittaisitte taas osto/myynti/vaihto -palstanne kehiin!

T: Black Mage

1. Ei mitään aivan varmaa.
2. Ainakin Helsingin Kukunorissa, nettiosoitteesta www.kukunor.sci.fi voit kalastella lisätietoja.
3. Julisteita on viime aikoina julkaistu aika paljon, toivottavasti myös mielestäsi riittävästi. Lisääkin on toki luvassa. Laajoja läpipeluuoppaita emme ole tähän mennessä lehden sivuilla juuri julkaisseet, lähinnä niiden viemän huikean tilan johdosta. Erillinen liite olisi tietysti yksi mahdollisuus, mutta täytyy ottaa huomioon myöskin se, että netti on pullollaan erinäisiä läpipeluuoppaita ja yhden julkaiseminen silloin tällöin lehden yhteydessä ei välttämättä hyödyttäisi kuin pientä osaa lukijoistamme. Katsotaan nyt.
4. Valintaa on niin vaikea tehdä, etten sitä edes tee...
5. Joudut odottamaan vielä pitkälti ensi vuoden puolelle.
6. Toivottavasti.

Kiitos kritiikistä ja kehuista! Yritämme tietysti parhaamme mukaan tehdä täysin virheetöntä lehteä, mutta joskus tekevällekin sattuu. Osto/myynti/vaihto -palstaa tuskin tullaan näkemään lehden sivuilla, johtuen mm. siitä että jotkin ilmoitukset saattaisivat olla lehden ilmestyessä jopa kuukauden vanhoja, ja siitä että kyseiseen tarkoitukseen on monia erikoislehtiäkin.

KoPemon

Yo KoPe!

Tässä teille pari kysymystä:

1. Mikä on maailman paras N64 peli?
2. Tuleeko N64:lle muitakin *Resident Evileitä* kuin 2?
3. Kannattaako *Conker's Bad Fur Dayta* ostaa?
4. Pystyykö tätä lehteä tilaamaan?
5. Mikä on maailman huonoin peli?
6. Luetteko kaikki sinne lähetetyt kirjeet?
7. Millä lailla te valitsette palstakirjeet?
8. Koska *Dinosaur Planet* ilmestyy?
9. Onko olemassa N64 peliä *Resident Evil Zero?* Jos on niin onko se jo ilmestynyt?

Siinä oli muutama kysymys ja ei sitten muuta kun Keep up the good work!

T: William Birkin

1. *Mariot*? *Donkey Kong* -sarja? *RE:t*? *Zeldat*? Onhan noita muitakin hyviä pelejä, parasta en kuitenkaan valitse koska se on liian vaikeaa.
2. Zero, ilmeisesti.
3. Ehdottomasti, jos sen vain jostain onnistuu hankkimaan.
4. Tietenkin, joko soittamalla tilaajapalveluun (numero löytyy pääkirjoituksen alta), tekemällä tilauksen netitse osoitteessa www.egmont-kustannus.fi tai käyttämällä hyväkseen postin aika ajoin tuomia tai eri lehtien välistä löytyviä tilauskaavakkeita.
5. Jaa-a, tähän ei parane vastata mitään, ettei joku hentomielinen loukkaannu.
6. Totta kai ja ehdottomasti! (Olettaen, että käsialasta saa selvää)
7. Tuttuun tapaan: lemmikkipapukaijamme seuloo lehdessä julkaistavat kirjeet valtavasta kasasta nokalla nostamalla. Tämä toivottavasti selvittää myös alussa mainitut laivakorput.
8. Samaan aikaan Gamecuben kanssa, lue lisää Hypestä.
9. On tulossa, ei vielä ilmestynyt.

KoPemon

Tzau, oi mahtava KoPemon!

Tässä ois muutama kinkkinen kysymys koskien isoa N:ää:

1. Kaikki puhuvat koko ajan, että N64 tekee kuolemaa ja että se on tehnyt vain tappiota Nintendolle. Miten on? Kuinka monta N64 konsolia on myyty maailmanlaajuisesti?
2. Kertoisitteko Nintendon Famicom -koneesta? Nimi on ainakin uppo-outo...
3. Eikös *Resident Evil Zero* ilmesty aluksi vain (lue: mahtavalle) Gamecubelle? Mitkä ovat odotuksenne peliä ja konsolia kohtaan? Itse ainakin odotan innolla, että pääsen pelaamaan ensimmäistä *RE*-peliäni ja vielä upouudella koneella!

PS. Antaisitteko hieman vihjeitä, miten pääsisin peliarvostelijax tai pelitestaajax johonkin lehteen tai muualle? Ikärajoja?

Kiitos kaikesta,

T: The Silver Gamecube

1. N64:ää oli jossain vaiheessa, ei niin kovin kauan aikaa sitten, myyty noin 25 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti. Luku tuntuu tietysti alkuun melko suurelta, mutta täytyy ottaa huomioon, että Playstationia oli myyty samaan aikaan noin 50 miljoonaa kappaletta. Erot ovat siis huikeat ja jos vaikkapa ajatellaan noin karkeasti, että N64:n ja Playstationin täytyisi myydä vaikkapa 20 miljoonaa kappaletta saadakseen ns. omansa pois, on Sony saanut myytyä konsoliaan vielä 30 miljoonaa kappaletta yli sen! Tämä siis oli hyvin karkea ja keinotekoinen esimerkki, todellisuus voi olla hieman toinen. Sitten on vielä pelit, joista varsinaiset voitot kääritään. Ainakin Sonyn kannalta potentiaalisia pelinostajia on ollut melkoisen paljon enemmän. Molempia voitaisiin tässä vaiheessa luonnehtia ns. kuoleviksi konsoleiksi, koska niille tehdään pelejä kovasti vähenevässä määrin.
2. Se on Jaappanin NES, SNES on Super Fa-

Kuukauden Kritiikki

micom.

3. Odotukset ovat tietysti korkealla, katossa asti toki, niin kuin aina uuden konsolin ilmaantuessa markkinoille.

PS. Vankka kokemus peleistä tietenkin on paikallaan, jonkinlainen toimittajakoulutuskin ehkä, ikä>18 ja sitä rataa. Suomessa työpaikkoja on kovin rajoitetusti, joten kielitaitoakin tarvitaan jos ulkomaille aikoo lähteä.

KoPemon

Moe!

Toivon, että julkaisette tämän lehdessänne, koska ensimmäistä kirjettäni ei julkaistu, tai sitten se ei tullut perille. En ole ennen tykännyt ollenkaan Playstationista, mutta nyt haluaisin sen omaksi. Syynä on se, että kaverillani on Playstation, ja siinä *Final Fantasy VII*. Ihastuin peliin heti kun pelasin sitä. Sitten ajattelin että Playstation on ihan hyvä pelikone! *Final Fantasyt* ovat Playstationin parhaat pelit! Miksi *Final Fantasy VII:n* hahmot ovat kamalan näköisiä (melkein nuken näköisiä) tai miksi niiden kädet ovat semmoiset töpöt ja kun taistelee jotain vastaan, hahmot ovat hyvän näköisiä ja kokoisia? Lehdessänne 10/01 oli juttua *The Art of Final Fantasy IX* -opuksesta. Mistä sen saa ja onko se jo myynnissä vai ei, vai saako sen jostain tietystä kaupasta? Miksi *Final Fantasy* -pelien hahmot ja juoni ja kaikki ovat jokaisessa pelissä aina eri? Koska lehdessänne on nyt PC-pelaaja yhdessä, miksei joittenkin pelien arvostelusivussa voisi olla aina pelin joku hyvä netti-sivu?

T: Mellie

Julkaisemmepa hyvinkin. Kaikkia tänne saapuvia kirjeitä emme voi millään julkaista lehdessä, koska itse tekemällemme sisällöllekin on jätettävä tilaa. Kaikki kirjeet kyllä luetaan ja saattoipa sinun edellinenkin kirjeesi tänne saapua, silloin se ei vain mahtunut lehteen.

Tokihan *FF VII:n* hahmot saattavat NYT vaikuttaa hieman "kököiltä", mutta ilmestyessään se oli joka tapauksessa kaikin puolin näyttävä peli, ainakin minun mielestäni. Yllä mainitusta Kukunorista kannattaa kysellä mainittua opusta ja totta kai juonissa pitää olla vaihtuvuutta. Nettisivujutska pistetty korvan taakse, piste.

KoPemon

Arvoisa Konsolipelaaja!

Olen tässä lueskellut lehteänne melkein alkuajoista saakka, ajalta jolloin Nintendo-lehti ja Super Power yhdistyi. Nintendo-lehden lukijana tuo yhdistymisen sulattelu kesti tovin, mutta itse asiassa pidin Super Powerin arvostelutyylistä sekä ulkonäöstä, joten en jäänyt kaipailemaan vanhaa Nintendo-lehteä jo siltäkin osin että jatkoihan tämä lehti "100% Nintendo" -linjaa. Tosin tämä linja muuttui Playstationin ja Saturnin ilmestyttyä. Muutosta sai taas sulatella hetken, mutta tämän muutoksen ansiosta tuli aikoinaan ostettua PlayStation ja monta huippupeliä myös kyseiselle konsolille. Sen jälkeen ei mitään suurempia muutoksia tapahtunut pariin kolmeen vuoteen, ellei muutamia pieniä ulkoisia uudistuksia lasketa mukaan. Sitten se taas alkoi: Arvostelusysteemi vaihtui. Tätä on vieläkin vaikea hyväksyä, mutta ajan mittaan siihenkin on jo hiukan tottunut. Mutta mielestäni pahin mokanne tapahtui noin puoli vuotta sitten kun legendaarinen Super Power -nimi otettiin pois käytöstä ja tilalle tuli nykyinen Konsolipelaaja, joka ei mielestäni näyttänyt hienolta ja tarpeeksi mahtipontiselta lehden kanNessa. Ainakaan ennen nro:n 8/2001 Angelina Jolie -kantta. Mielestäni tämä on ollut Konsolipelaajan paras kansi tähän mennessä (ei siis Super Powerin), ja kiitos siitä kuuluu sille että siinä oli myös taustakin, eikä pelkkä hahmo ja yksiväriinen tausta. Sitten huomasin samaisen numeron kannessa tekstin "Mukana myös PC-pelaaja" ja ajattelin että olette mokanneet taas. Yllätyin kuitenkin positiivisesti kun huomasin PC-osaston olevan selvästi erotettuna konsoliasioista! Siinä vaiheessa tajusin, että nythän lehti on parempi kuin koskaan ja ettekä mitenkään pystyisi mokaamaan ainakaan muussa kuin kansien kuvissa. Mutta, mutta... heti seuraavan numeron kannen paperi oli vaihdettu selvästi heikompaan joka näkyi lehden kunnosta parin lukukerran jälkeen. Jos tämä on pysyvä muutos, niin olisi parempi että vaihdatte sen takaisin vanhaan paperityyppiin. Lisäksi panostakaa kansikuviinne hiukan enemmän (taustat), niin lehtenne olisi taas täydellinen. Toivottavasti pistätte nämä asiat korvan taakse.

Muutoksia on siis tapahtunut lehtenne historiassa, niin hyviä kuin huonojakin, mutta siitäkin huolimatta lehdessänne on ollut se tietty taso, ja siitä kiitos! Ja toivottavasti tämä kirje toimi niille, jotka eivät ole olleet lehtenne parissa kovin pitkään, Suomen parhaan pelilehden pienenä historian katsauksena!

Terveisin: Ville Arvekari,
Lehden lukija vuodesta 1994 saakka.

PS. Pieni korjaus Martin tekemään *Metal Gear Solid 2* -artikkeliin numerossa 10/2001. Tämä uusi Ninja MGS2 E3 2001 -trailerissa ei sano että "Olen täsmälleen samanlainen kuin sinä", vaan oikein suomennettuna hän sanoi kokonaisuudessaan "Olen kuin sinä, minulla ei ole nimeä" (I'm like you, I have no name), jonka myös Gray Fox sanoi ensimmäisessä *Metal Gear Solidissa* kun Snake hänet ensimmäistä kertaa kohtasi. Ja en usko että sama henkilö toistaisi itseään...

Siinäpä tuhti ja hyvin koostettu katsaus lehtemme historiaan. Olemme aikojen saatossa yrittäneet parhaamme mukaan sulautua ajan trendeihin ja vaatimuksiin. Nintendo-linjan oli väistyttävä Super Powerista, koska muitakin varteenotettavia konsoleita alkoi ilmestyä. Päätös olikin melko viisas juuri Playstationin suuren suosion takia. Samaa monikonsolilinjaa olemme jatkaneet näihin päiviin saakka, eikä loppua näy. Nykyistä arvostelusysteemiä käyttää yllättävän moni muukin nykyinen koti- ja ulkomainen pelilehti, joten miksemme mekin? Samalla tietenkin myös kannustamme lukemaan koko arvostelun, josta voi mukavasti päätellä, onko peli hyvä vai ei. Suuret kiitokset kattavasta kirjeestä ja kommenteista (sekä myös korjauksesta!). Ehdotuksesi on kuultu, katsotaan mitä voimme asialle tehdä.

KoPemon



NINTENDON TULEVAISUUS

SPACE WORLDISSA ESITELTIIN VISIOITA, TAVOITTEITA JA PETTYMYKSIÄ

Nintendo Space World -messut pidettiin tuttuun tapaan Makuhari Messe -keskuksessa Tokiossa, elokuun 24. ja 26. päivän välillä. Nintendo halusi antaa messuille omanlaisen ilmeen, joten yhtiö päätti järjestää erityisen lehdistötilaisuuden Tokyo Big Sight -keskuksessa päivää ennen messujen alkua. Tilaisuudessa keskityttiin etenkin tulevaan Gamecube-koneeseen ja esiteltiin avainpelit *Legend of Zelda* ja *Mario Sunshine,* niin kuin viime vuoden messuilla luvattiinkin. Nintendo toivoo pystyvänsä myymään puoli miljoonaa Gamecube-yksikköä julkaisun yhteydessä ja laskelmoi laivaavansa vuoden vaihteeseen mennessä miljoona konetta Japaniin. Ensi vuoden huhtikuussa yhtiö kaavailee myyneensä 4 miljoonaa pelipalikkaa ympäri maailman.

SEURAAVAKSI TOKYO GAME SHOW 2001?

Nintendo keskittyi esittelemään uusia peliaihioitaan ja tulevia projektejaan. Vielä kehittäjät eivät olleet valmiita tuomaan pelejä näytille, mutta sekä Capcom että Konami vihjasivat suurista nimikkeistä ja kiinnostavista lisensseistä Nintendon pelikuutiolle. Ehkäpä useampi palanen loksahtaa kohdalleen Tokyo Game Show'ssa? Sega ilmoitti aikovansa julkaista käännöksen *Sonic Adventure 2:sta* Gamecubelle, ja sekä Sonic Teamilla että Amusement Visionilla on useita Gamecube-projekteja käynnissä. Vaikuttaa siltä, että Nintendon tulevaisuuden kone on voittanut puolelleen myös AM2:n. Huhun mukaan Yu Suzuki kertoo uudesta konsolille tehtävästä roolipelistä tulevilla Tokyo Game Show -messuilla.

LINKKIMAHDOLLISUUKSIA

Jo viime vuonna Nintendo paljasti, että yhtiöllä on kehitteillä linkki kahden seuraavan "tulevaisuuden konsolinsa" välille. Tällä kertaa Shigeru Miyamoto vahvisti, että linkkikaapeli on valmis. Hän todisti sanansa Game Boy Colorilta käännettävän *Kirby's Tilt'n Rumblen* avulla. Game Boy Advancen voi liittää Gamecubeen erityiskaapelilla ja laittamalla kannettavaan koneeseensa liikesensorilla varustetun kasetin. Itse peli on Gamecube-levyllä. Kun ohjelma käynnistyy, tieto siirtyy Game Boy Advancen kasettiin, joka ottaa pelin hoitaakseen. Pelaaja siirtelee Kirbya Game Boy Advancen liikesensorin avulla. Kulloinkin pelattavasta radasta riippuen Kirby ilmestyy milloin Game Boy Advancen, milloin TV:n ruudulla.

Shigeru Miyamoto paljasti, että hänellä on tekeillä useita linkkimahdollisuuteen perustuvia projekteja.

"CARD E"

Peliesittelyjensä lisäksi Nintendo paljasti kaksi uutta Gamecube-väriä: mustan ja oranssin. Sitten annettiin hieman tietoa yhtiön "vallankumouksesta", Card e:stä. Se on eräänlainen EAN-koodi, jonka voi tallentaa ja lukea kortilta. Teknologiaa käytetään ensiksi Nintendon suositussa korttipelissä *Pokémon Card.* Korttien on määrä olla jollakin tapaa yhteensopivia Game Boy Advancelle Japanissa keväällä 2002 julkaistavien Pokémon-pelien kanssa.

NINTENDO ONLINE

Yllättävää Shigeru Miyamoton puheessa oli se, että Nintendo on valmiina ottamaan käyttöön verkkoteknologian. Yhtiö on siis ymmärtänyt verkkopelimarkkinoiden laajuuden ja tutkii jatkuvasti uuden pelimuodon mahdollisuuksia. Mutta infrastruktuuri ei toimi vielä moitteettomasti, järjestelmä on liian hidas ja Nintendon mielestä verkkopelaajia ei vielä ole tarpeeksi. Yhtiö keskittyy hiomaan tekniikkapuolta odotellessaan yleisön mielenkiinnon kasvua. Nintendo ei ole yksin verkkopeliongelmiensa kanssa, Sony seilaa PlayStation2:n kanssa samassa veneessä, laajakaistasuunnitelma on mutkistunut, ja samoin on Squaren PlayOnlinen laita.

Sega aikoo sisällyttää *Phantasy Star Online* -pelimahdollisuudet Gamecubelle Open Dice -järjestelmänsä kautta, kuten on jo käynyt ilmi. Nintendo kuitenkin odottaa lisätietoja peleistä ennen kuin pelifirma paljastaa Gamecuben modeemiadapterin julkaisuajankohdan.

VAIKUTELMAT

Voi tuntua oudolta, että Gamecuben julkaisun kynnyksellä Nintendolla ei ole valmiina kuin kaksi omaa nimikettään, *Luigi's Mansion* ja *Wave Race Blue Storm* sekä *Segan Super Monkey Ball.* Pelien niukka lukumäärä voi tosin selittyä sillä, että Nintendo haluaa maksimoida myynnin. Ei ole myöskään yllätys, että kaksi peleistä on Nintendon omia, pelitalo nimittäin pyrkii kattamaan koneen kehityskulut mahdollisimman nopeasti.

Gamecube näyttää saavan Japanin peliteollisuuden vahvan tuen. Kaikki messuilla mukana olleet yllättyivät myös esiteltyjen nimikkeiden pelikelpoisuudesta. Monien mielestä oli myös selvää, että Nintendo yrittää tavoitella uutta, nykyistä vanhempaa yleisöä. Luigi saattaa näyttää lapselliselta, mutta pojun peli tuntuu lasten *Resident Evililtä.* Nintendo esittelee nyt sellaisen tunnevalikoiman, jollaista yhtiön Nintendo 64 -nimikkeissä ei ollut.



Tämän vuoden Space World -messuilla Nintendo esitteli viimeinkin Gamecuben ja Game Boy Advancen yhteispeliä.



Pelit olivat keskipisteenä, kuten aina Nintendon messuilla.









NIME 01 EVÄTTIIN KANSALTA

Nime 01:stä oli määrä tulla Skandinavian suurimmat pelimessut, joihin kaikki olisivat tervetulleita. Nyt järjestäjät ovat tulleet toisiin ajatuksiin ja päättäneet tehdä messuista ainoastaan peliväen kohtaamispaikan. Toiveena olisi kuitenkin kutsua keskivertokansakin ensi vuonna Nime 02 -messuille.

PELIT HAITTAAVAT AIVOJEN KEHITTYMISTÄ

Äskettäin ilmoitettiin, että pelit tekevät lapset fiksuiksi. Nyt on kuitenkin todettu päinvastaista. ELSPA tiedotti uusista, Japanissa todetuista tutkimustuloksista, joiden mukaan liiallinen pelaaminen voi haitata lasten aivojen kehittymistä. Tutkija Ryuta Kawashima huomasi, että TV-pelit stimuloivat vain näköaistista ja liikkeestä vastaavia aivojen osia, jolloin aivojen etulohkon tärkeät muistitoiminnot ja oppimiskyky kärsivät. Lohdullinen (tai pelottava?) lisähuomio oli kuitenkin se, että musiikilla on aivoihin samanlainen vaikutus. Lisäksi tutkimus tehtiin vertaamalla aivotoimintaa puolentoista tunnin laskemisen ja puolentoista tunnin pelaamisen aikana.

HALF-LIFE 2 TULEE PIAN

Huhutaan, että PC-suksee *Half-Lifen* jatko-osa tulee myyntiin jo helmikuussa 2002. Jäljellä on siis toivottavasti vain vajaan puolen vuoden odotus

XBOX JAPANIIN ENSI VUONNA

Niin kuin monet jo ehtivätkin pelätä, Xboxin Japanin-julkaisu siirtyy ensi vuoteen. Helmikuun 22. päivä konsoli julkaistaan Japanissa, seuranaan muun muassa *Dead or Alive 3, Genma Onimusha* ja *Jet Set Radio Future.*

FINAL FANTASY -LEFFA PIAN DVD:LLE

Final Fantasy: The Spirits Withinistä vastannut filmiyhtiö aikoo melko yllättävästi julkaista elokuvan DVD:llä 23. lokakuuta USA:ssa, melko pian leffan Suomen ensi-illan jälkeen. Ehkä firma on päätellyt, että elokuva käy parhaiten kaupaksi juuri DVD-yleisölle. Kaksi levyä sisältävät kaikkien fanien iloksi elokuvan lisäksi liudan haastatteluja, reportaasin filmin tuotannosta ja muuta mukavaa, kuten mahdollisuuden muuttaa itse joitakin kohtauksia.

PELOTTAVAT PELIT

"People like to be scared", on kuuluisa kauhufilmien luoja Alfred Hitchcock sanonut. Se ei muuten koske minua. Minä en pidä pelkäämisestä sitten ollenkaan. Niinpä en myöskään tuttavapiiristäni poiketen saa outoja väreitä selkäpiihini, kun kuulen nimet *Hohto* tai *House of the Dead*, tai kun kuulen heidän matkivan *Psykon* repivää viuluääntä.

Tietysti on olemassa luonnollinen selitys sille, miksi eräät nauttivat toisia enemmän pelkäämisestä. Tutkimukset osoittavat, että jännitystä hakevilla ihmisillä on elimistössään vähemmän serotoniinia. Se toimii välittäjäaineena tärkeissä psyykeen vaikuttavissa hermoradoissa. Kun pelästymme, saamme adrenaliinipaukun, joka tuntuu hyvältä ja voi siten aiheuttaa riippuvuutta. Siksi etsimme uusia adrenaliininlähteitä mitä hurjimmista elämyksistä. Ehkäpä siitä syystä niin monet pelaavat superpelottavia pelejä, vaikka saavatkin niistä painajaisia ja rupeavat pelkäämään pimeää.

Kun toiset hekumoivat kauhuelämyksillä kuten vapaalla pudotuksella, *Screamilla* ja *Silent Hillillä*, minä valitsen *Klonoan*, hedelmäpelin ja *Notting Hillin*. En halua alkuunkaan ajaa kummitusjunalla Särkänniemessä. Pomppaan korkealle *Tomb Raiderissa*, jos vain koirakin ilmestyy näkyviin, ja lähden leffasalista jopa *Eyes Wide Shutin* aikana.

Eräät ystäväni muistelevat innoissaan pieninä TV:n ääressä *V:n* tai *Twin Peaksin* aikana kokemiaan kauhunväristyksiä. Tuttaviini kuuluu jopa *Teksasin moottorisahamurhien* ystäviä. Itse suljin TV:n, kun meno äityi liian rumaksi *Dallasissa*, ja voin yhä pahoin erehdyttyäni kerran katsomaan verisen vampyyrileffa *Bladen*. Minua alkaa epäilyttää, jos kiinnostavaa elokuvaa ei suositella alle 15-vuotiaille. Siinä, missä muut tuntuvat saavan positiivista potkua pelkäämisestä, minua vain ällöttää. Minä haluan pelata mukavia pelejä, nähdä iloisia elokuvia, ja mahdollisesti kokea huimaavia vuoristorataväriņöitä. Mutta missään nimessä en halua kirkua kauhusta.

Siitä syystä minun täytyy usein valita pelejä ja elokuvia, jotka toiset luokittelevat typeriksi ja lapsellisiksi. Enkä voi väittää vastaan, romanttiset komediat ovat tavattoman usein kliseillä kuormitettuja ja tosi tökeröitä. Mutta ainakaan niissä ei takuuvarmasti ole kauhua, verta tai kuolemaa. Tuntuu kuin ohjaajien ja pelinluojien mielestä elokuvat ja pelit ovat hyviä vain, jos niissä on väkeviä ja todella yököttäviä kohtauksia. Tuntuu olevan vaikeaa tehdä todella hyvä elokuva ilman karmeita ja kauhistuttavia tehosteita. Sama pätee peleihin. Jotta peliä pidettäisiin todella hyvänä, väkivalta tai kauhuefektit ovat tärkeitä tekijöitä. Näin on laita myös esimerkiksi *Shenmuessa*, joka ei tosiaankaan olisi tarvinnut moista.

Niinpä, Nintendo seisoo rinnallani. Mutta joskus sitä haluaisi muutakin kuin pastellimaailmoja, söpöä hahmosuunnittelua ja iloisia kiljahduksia. Ilman, että saa automaattisesti peräänsä kuolaavia, ontuvia ja kähiseviä zombeja.

LOVIISA





Joko tai. Usein joudumme pelaajina valitsemaan kaikkein söpöimmän ja mahdollisimman groteskin väliltä. Miksei välimaastossa voi olla enemmän pelejä?

MAISTAKAA TÄTÄ!

MILLA JOVOVICH SUOLAA ZOMBEJA RESIDENT EVIL: GROUND ZERO -ELOKUVASSA

Vuosi 2001 on nähnyt monta pelielokuvaensi-iltaa, niin koukeroiselta kuin se kuulostaakin. Tähän mennessä yksikään pelileffa ei kuitenkaan ole kunnolla uponnut katsojiin. Toki Angelina Jolie törröhuulineen sai porukan lähtemään pirteistään, mutta niin suurta väkimäärää saleihin ei vaeltanut kuin ohjaaja Simon West olisi toivonut. Vielä huonommin on mennyt Hironobu Sakaguchin *Final Fantasy: Spirits Withinillä.* Täysi floppi uhkaa, ja amerikkalaisten vähäinen kiinnostus leffateattereissa pyörinyttä kuvaa kohtaan kiidätti DVD-version rakettina markkinoille epätoivoisena yrityksenä korjata kato. Onhan taottava silloin, kun rauta on kuumaa. Ja jää nähtäväksi, saako vanha kunnon Hironobu enää leikkiä ohjaajaa, ellei Squaren satsaama miljardi palaa kotikirstuun.

Resident Evil: Ground Zeron ohjaajalla Paul Andersonilla tuntuu olevan rankka pesti edessään. Miehen ansioluettelo ei helpota tilannetta, sillä nimet *Mortal Kombat, Event Horizon* ja Kurt Russelin tähdittämä superfloppi *Soldier* tuovat surullista kyllä pahat aavistukset mieleen. Voi ihmetellä, mitä Capcomilla mahdettiin miettiä, kun yhtiö soi lisenssin ja siunauksensa Constantin Filmille ja Paul Andersonille. Olihan ohjaajan paikalla ensin kauhukingi George Romero, mutta hänet heitettiin ulos liian rankkojen kohtausten vuoksi. Hän jos kuka olisi ollut mies paikallaan – kaikesta huolimatta. Sen sijaan ohjaajaksi valittiin Andersonin kaltainen pikkutekijä. Erittäin omituista. Vaan eipä kuitenkaan vielä tuomita *Resident Evil: Ground Zeroa.* Toivo elää yhä.



Resident Evil: The Ground Zero saapuu elokuvateattereihin vuonna 2002.

MEIKKIMAINOKSIA

Milla Jovovich on tehnyt sekä L'Oréal-mainoksia että näyttäytynyt elokuvissa, niin kuin monet muutkin mallit. Luc Bessonin kanssa naimisissa ollut Milla on vaikuttanut muun muassa *Jeanne D'Arcissa, The Fifth Element – Puuttuvassa tekijässä* ja Wim Wendersin *Million Dollar Hotelissa*. Toimintapätkät ja seikkailu eivät siis ole Millalle mitään uutta. *Resident Evil: Ground Zerossa* hän näyttelee Alicea, joka törmää erityisjoukkoon sen hyökätessä zombien valtaamaan bunkkeriin. Ja ei kun konepistooli kouraan ja hirviöitä hiillostamaan.

Millan vastanäyttelijöinä ei ole näyttelijäntyöstään erityisen tunnettuja hahmoja: James Purefoy (*Women Talking Dirty*), Pasquale Aleardi (*Die Salzaprinzessin*), Liz May Brice (*Fortress 2*) ja Heike Makatsch (*Ein Göttlicher Job*). Mutta ehkei kannata olla liian nirso? Nythän on kyse sentään *Resident Eviliin* pohjautuvasta elokuvasta.

SYNKEITÄ SEUTUJA

Resident Evil: Ground Zeron tapahtumapaikat ovat huolella valittuja. Kohtaukset sijoittuvat muun muassa Venäjän parakeille entisessä Itä-Saksassa, hylätylle metroasemalle Berliinin keskustassa sekä vanhaan natsikartanoon keskellä metsää. Lyhyesti sanottuna hyvin synkkiä paikkoja, joiden luulisi sopivan elokuvaan. Käsikirjoituksesta emme tiedä vielä paljoa, mutta sillä kuuluu olevan paljon tekemistä toiminnan kanssa. Saa toivoa, että vältymme Barry Burtonin *Resident Evilissa* laukomia, aivokuolleita kommentteja muistuttavilta dialogeilta... "This place is... DANGEROUS!". Mutta se on ehkä liikaa vaadittu?

MARTTI

MIKÄ MENI VIKAAN NINTENDON RETRO STUDIOSSA?

55 PALKOLLISELLE POTKUT JA KOLME PROJEKTIA SIVUUN

Monia irtisanomisia, ongelmia *Metroid Primen* kanssa – ja mammuttiprojekti *Raven Blade* hyllylle. Mitä Nintendon tärkeimmässä amerikkalaisessa kehitystalossa oikein on tekeillä?



Näyttää kovin kuolleelta mestalta, mutta työläisillä näyttää kuitenkin olevan siistit kärryt. Ehkä Retro Studios maksaa liikaa palkkaa?

Vuonna 1998 entinen Iguana Entertainmentin pääjehu Jeff Spangenberg sai potkut työstään tuntemattomasta syystä. Haastehakemus jätettiin, mutta Spangenberg ei jaksanut viedä asiaa sen pidemmälle. Vuoden sisällä hän oli sen sijaan päässyt sopimukseen Nintendo of American kanssa, ja ennen kuin kukaan ehti käsittää mitä tapahtui, uusi peliyritys oli syntynyt – Retro Studios.

Uusi kehitystalo perusti päämajansa Austiniin, Teksasiin, ja firman leipiin ryhdyttiin värväämään suurten kehitystalojen kykyjä; niihin kuuluivat Id Software (*Doom, Quake*), Electronic Arts (*FIFA Soccer*), ja Valve Software (*Half-Life*). Jo muutaman kuukauden kuluttua talossa oli käynnissä neljä sisäistä projektia: *Car Combat, Vigilante 8:n* murskaajaksi väitetty, *Football 2002*, jonka piti ottaa hoitaakseen taistelu *Madden*-sarjaa vastaan, *Raven Blade,* toimintaan vivahtava roolipeli, sekä ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, josta piti tuleman *Metroid Prime.*



Samus Aran tulee takaisin. Elleivät Retro Studios ja Nintendo möhli myös *Metroid Prime* -projektia.

AAMUTAIVAAN TÄHTI ILLALLA JO LÄHTI

Pikakelausta tämän vuoden elokuuhun. *Car Combat, Football 2002* ja *Raven Blade* ovat kaikki lakkautettuja projekteja eikä *Metroid Primea* ole vielä esitelty pelattavassa muodossa. Kehitysstudio, jota lehdissä kuvailtiin Amerikan vastaiskuksi Rarelle ei ole esitellyt ainuttakaan pelattavaa versiota yhdestäkään paljon puhutusta pelistään. Eikä siinä vielä kaikki, että pelitalo – lähteiden mukaan – on toisten vastaavien firmojen epäsuosiossa, vaan se on myös ainainen turhautumisen ja pettymyksen aihe Nintendo of Americalle.

No, mikä siis meni niin täysin metsään Austinissa, että sadan miehen vahva yritys, johon kuului joitakin peliteollisuuden todistetusti parhaista yhteistyökumppaneista, ei onnistunut tuottamaan ainuttakaan kunnon peliä?

SYYTTELYÄ

Vastaus vaihtelee riippuen siitä, keneltä kysyy. Suunnittelutiimi syyttää laiskoja insinöörejä, jotka eivät osanneet oikeita koodeja ja olivat muutenkin hitaita, ohjelmoijien mukaan muotoilijat olivat epärealistisia ja loivat peligrafiikkaa, joka oli ehkä todentuntuista, mutta liian monimutkaista peleissä käytettäväksi. Ja syyttävä sormi kohdistuu myös käsittämättömän kaoottiseen johtoportaaseen, joka suosi tiettyjä projekteja eikä tiennyt hitustakaan siitä, miten pidetään yrityksen langat käsissä.

Oli miten oli, Retro Studios kylvi rahaa kuin ruohoa, ja yhtiön edistymistahtiin tyytymätön Nintendo päätti puuttua peliin. Helmikuussa 2001 *Car Combatin* ja *Football 2002:n* kehittely lakkautettiin, 25 työntekijää sai potkut.

"On ironista, että jalkapallopeli ja *Car Combat* -projekti olivat juuri pisimmälle ehtineet projektimme. Ne olisivat ehtineet valmiiksi Gamecuben julkaisuun mennessä", on entinen Retro Studiosin työntekijä sanonut. "Metroidia olemme työstäneet vasta vuoden 2000 elokuusta lähtien, lyhyen aikaa ennen kuin kuvia esiteltiin Space Worldissa, ja roolipeliprojektimme oli aivan liian kunnianhimoton valmistuakseen nopeasti."

Car Combatin hyllyttämisen on sanottu johtuneen siitä, että verkkoyhteys oli olennainen pelin menestykselle, eikä Nintendo ollut antanut Retro Studiosille mitään tietoa Gamecuben verkkomahdollisuuksista.

"Toivoimme, että olisimme voineet yhdistää neljän pelaajan jaetun ruudun verkkopeliin, niin että pelaaja olisi voinut pelata kolmen kaverinsa kanssa muita Nintendon verkossa olevia ihmisiä vastaan", on *Car Combatia* työstäneen tiimin jäsen kertonut.

"Mutta aina kun pyysimme Nintendo of Americalta tietoa verkkomahdollisuuksista, meille sanottiin vain ettei sellaista ole saatavilla."

RAHAT KAIVOON

Football 2002 haudattiin monesta syystä. Pelin tuotanto ei ollut ehtinyt vielä kovin pitkälle, se perustui tuntemattomaan lisenssiin ja Nintendo oli jo päättänyt, että Electronic Arts ja Sega tekisivät Gamecubelle *Madden-* ja *NFL2K*-pelit.

Heinäkuun lopussa Retro Studios lakkautti vielä yhden projektin, *Raven Bladen,* ja vielä 30 työntekijää sai mennä. Syynä oli se, että projektin nielemistä nappuloista huolimatta mitään näyttöä ei ollut.

"Projekti pysähtyi teknisesti jo ensimmäiseen insinööritiimiin", paljasti vuoto Retro Studiosista pian uutisen jälkeen.

"Ensimmäisen uudelleenjärjestelyn jälkeen meillä oli sekä laajamittainen tarina että suunnitelmia pitkistä, tekniikaltaan monimutkaisista filminpätkistä, mutta kun päägraafikko, insinöörit ja suunnittelijat saivat kenkää totesimme, etteivät suunnitelmamme onnistuisi. Myös suuri osa valmiista grafiikasta piti tehdä uusiksi, koska erotetut kehittäjät olivat tehneet epäonnistuneita valintoja.

Mitä seuraavaksi sitten tapahtuu? Elokuun lopulla Retro Studios esitteli kuvia jäljelle jääneestä projektistaan *Metroid Primesta* Space World -messuilla. Enää huolestuttaa vain se, että Nintendo on uskaltanut jättää niin suuren, tärkeän ja odotetun pelin niin epäonniselle, epätarkalle ja epävarmalle kehittäjälle.

PLUSSAT JA MIINUKSET



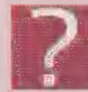
MARIO SUNSHINE
On jo aikakin maailman parhaan pelin saada arvoisensa jatko-osa.



HUONOT DIALOGIT
Joissakin kauhupeleissä se on ehkä osa viehätystä, mutta tarvitaan parempia dialogeja, jos pelimaailma aikoo yltää elokuvien tasolle.



LINKIN UUSI LOOK
Tiedämme Nintendon muuttumishaluista, mutta tulevan Zelda-pelin graafinen ilme oli silti shokki.



RETRO STUDIOS
On huolestuttavaa, että studion kolme ensimmäistä peliprojektia meni mönkään. On käsittämätöntä, että Nintendo uskoo yhtiön huomaan yhden parhaista pelisarjoistaan kautta aikojen.

TOCA RACE DRIVER









MARIO SUNSHINE

Monet meistä rankkaavat Nintendo 64:n *Super Mario 64:n* kaikkien aikojen parhaaksi konsolipeliksi. Se, miten Shigeru Miyamoton työryhmä EAD aikoo yltää Gamecubelle ilmestyvällä jatko-osallaan taivaita hipovien odotusten tasolle, on yhä hiemän epäselvää. Ryhmä on pitänyt *Mario Sunshinen* valla mullistavimmat piirteet piilossa julkisuudelta, mutta saimme ongittua tietoomme muutamia detaljeja. Mario on entistä nopeampi ja siistimpi, mutta nyt hän kantaa selässään mystistä harvelia. Pelin ympäristöt ovat häkellyttävän kauniita ja kuuluvat pelihistorian komeimpiin. Valmis lopputulos ilmestyy ensi kesänä.

- PELIKONE: GAMECUBE
- LUONNE: TASOLOIKKA
- VALMISTAJA: NINTENDO EAD







Ei ole käynyt ilmi, mikä Marion selässään kantama hökötys on. Aina vaan vielä.





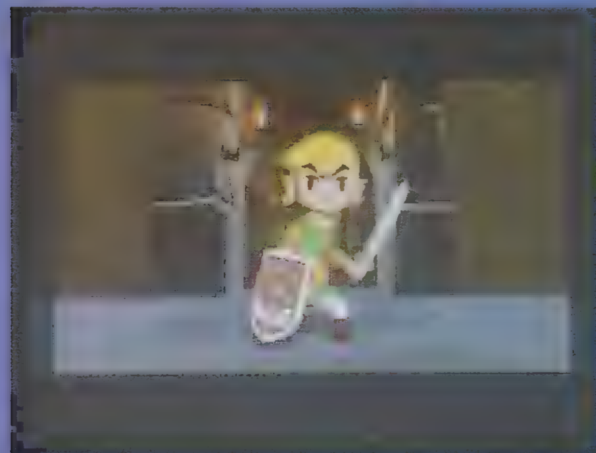
Marion maailmassa aurinko paistaa aina.

LEGEND OF ZELDA



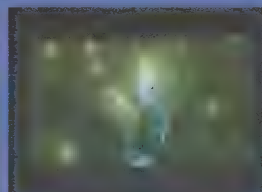






Toimiiko Link piirrettynäkin? Onko tämä tulevaisuuden suunta?







Grafiikan järkyttävästä muutoksesta huolimatta pelisysteemi toimii kuten ennenkin.

Jos kuvittelit, että viime vuoden Nintendo Space Worldissa esitetyt Linkin ja Ganonin tähdittämät jaksot oli napattu Gamecuben tulevasta *Zelda*-pelistä, koit mitä todennäköisimmin melkoisen shokin, kun Shigeru Miyamoto esitteli sarjan seuraavan osan Nintendo Space World 2001:ssä. Peli ei muistuta esitettyjä filminpätkiä eikä N64-edeltäjäänsä, vaan pikemminkin piirrettyä filmiä. Link näyttää totuttua nuoremmalta ja hänen vastustajansa voisivat olla jonkin Disney-leffan antia. Messuilla havaitsemiemme reaktioiden perusteella pelimaailma on jakautunut kahtia: niihin, jotka rakastavat Linkin uudistunutta olemusta ja niihin, jotka vihaavat sitä.

- PELIKONE: GAMECUBE
- LUONNE: SEIKKAILU
- VALMISTAJA: NINTENDO EAD

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Vuonna 1986 Cinemaware julkaisi Amigalle klassisen *Defender of the Crownin*. Sen jälkeen peli ilmestyi kaikille kuviteltavissa oleville koneille ja myi noin miljoona kappaletta. 15 vuotta myöhemmin se saa jatko-osan.

Cinemaware on perustettu uudelleen ja nyt yhtiö työskentelee täydellä teholla *Robin Hood: Defender of the Crownin* kimpussa. Pelaajalla on kova pankinkurt vanaan: hänen on kukistettava ilkeä prinssi John, pelastettava kuningas Rikhard ja yhdistettävä Englanti. Originaalipelistä tuttu strategian ja toiminnan sekoitus tulee olemaan entisellään. Valmistaudu siis turnajaisiin, kaksintaisteluihin ja pulassa olevien neitojen pelastamiseen.

Pelille ei ole annettu mitään virallista julkaisupäivää vielä, mutta sen on kerrottu ilmestyvän sekä Xboxille, PlayStation2:lle että PC:lle.

- PELIKONE: XBOX/PLAYSTATION2/PC
- TYYPPI: STRATEGIA
- VALMISTAJA: CINEMAWARE





15 vuotta originaalipelin jälkeen ilmestyy *Defender of the Crown*.







FINAL FANTASY XI









Yoshitaka Amanolle ja Tetsuya Nomuralle tyypillinen hahmodesign loistaa poissaolollaan. Sen vuoksi uusin *Final Fantasy* ei juuri tunnu todelliselta *Final Fantasylta*.







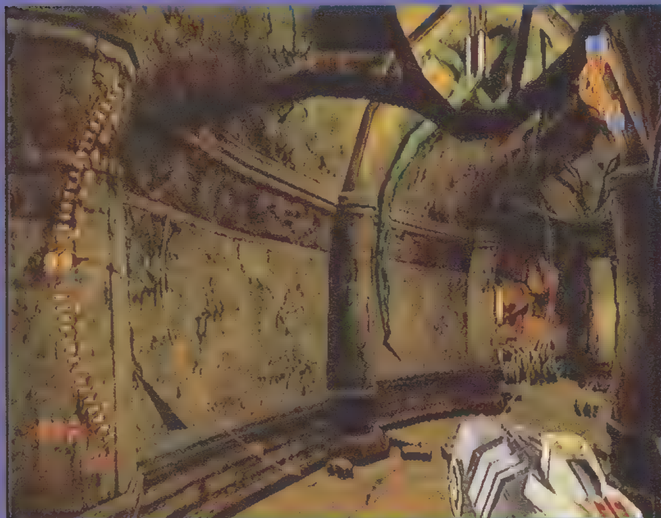


Japanissa julkaistun *Final Fantasy X:n* mukana seurasi bonuslevy, jolta löytyi mm. *Final Fantasy XI:n* traileri. Sarjan ensimmäisen täydellisesti online-mahdollisuuksille rakentuvan pelin valmistumiseen kestää vielä noin puoli vuotta, mutta jo pelkkä traileri riittää vakuuttamaan siitä, ettei *Final Fantasy XI* muistuta edeltäjiään graafisesti saati sitten sisällöllisesti.

Final Fantasy XI:tä pelataan Squaren PlayOnline-serverien avulla. Se julkaistaan PlayStation2:lle ja mitä luultavimmin myös Xboxille ja Gamecubelle.

- PELIKONE: PLAYSTATION2
- TYYPPI: ROOLIPELI
- VALMISTAJA: SQUARE

METROID PRIME



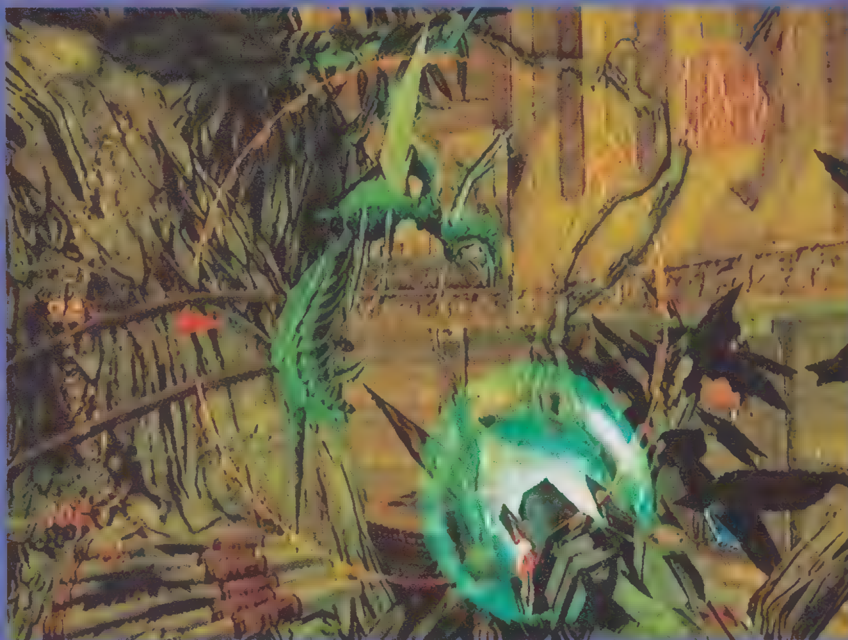
Metroid Primea on hankala erottaa muista jenkki-henkisistä action-peleistä.



Nintendon E3 -messuilla esittämät *Metroid Prime* -pätkät eivät koostuneet varsinaisesta peligrafiikasta vaan pelin kenttiä esittävistä kuvista, joten katsoimme että peli ansaitsee vielä tarkemman silmäyksen Ennakoissa.

Se, miten kauan Retro Studios on paininut projektin parissa ei ole käynyt ilmi, mutta pelin amerikkalaishenkisyys ja *Turok*-vaikutteet ovat varmistuneet. Samus Aran [illegible] pääroolissa [illegible] tietyt hirviöt ovat kolmiulotteisia, mutta kaiken kaikkiaan *Metroid Primella* ei ole paljonkaan yhteistä vuodelta 1994 peräisin olevan mestariteoksen, *Super Metroidin* kanssa.

- PELIKONE: GAMECUBE
- LUONNE: TOIMINTA
- VALMISTAJA: RETRO STUDIOS



SOUL CALIBUR 2

Ainut, mitä tiedämme varmuudella tästä odotetusta taistelupelistä perustuu Tokyo Spaceworld 2001:ssä näkemäämme kuuden sekunnin video-otokseen ja muutamiin still-kuviin. On ollut epäselvää, mille konsolille peli lopulta päätään tehdään, mutta viimeisimpien tietojen mukaan peli päätyy Gamecubelle. Tieto saanee maail- [illegible] verta. Jatko-osaan luvataan kaikkea sitä, mikä teki *Soul Caliburista* niin menestyksekkään: kaunista grafiikkaa, detaljoituja ympäristöjä ja todella nopeatempoista taistelua. Julkaisupäivämäärä on yhä hämärän peitossa, mutta luonnollisestikin se [illegible]ittaa ensi vuoden aikana.

- PELIKONE: GAMECUBE
- LUONNE: TOIMINTA
- VALMISTAJA: NAMCO





Eräs kaikkien aikojen parhaista mätkintäpeleistä saa seuraajan. Sori vaan, Dreamcast-pelaajat – se ilmestyy vain Gamecubelle.

MOTO GP 2

Jos satut pitämään moottoripyöristä ja road racingista, Namcon *Moto GP 2* on sinua varten. Se on äärimmäistä realismia tavoitteleva moottoripyöräpeli, jonka radat on mallinnettu oikeita esikuviaan vastaaviksi. Julkaisupäivämäärää ei tätä kirjoitettaessa ole ilmoitettu, mutta palaamme asiaan heti kun saamme uusia tietoja.

- PELIKONE: PLAYSTATION2
- SUUNNE: RACING
- VALMISTAJA: NAMCO





Realistinen moottoripyöräpeli PlayStation2:lle









SEGA GT 2002





Sega GT oli Segan vastine *Gran Turismolle*. Nyt kun Sega on alkanut valmistaa pelejä muillekin konsoleille, se tuo Xboxille vanhan kunnon *Sega GT:n* jatko-osan. Ei ole epäilystäkään siitä, että peli on suunniteltu iskemään PS2:n *Gran Turismo 3*:a sinne, missä se tuntuu. Tulevaisuus tulee näyttämään, onko peleistä toistensa kilpakumppaneiksi. Ensimmäisten näkemiemme kuvien perusteella kamppailusta saattaa tulla tiukkakin.

- PELIKONE: XBOX
- SUUNNE: RACING
- VALMISTAJA: WOW ENTERTAINMENT





Sega povaa Xboxille ilmestyvästä *Sega GT 2002*:sta suurmenestystä



DOOM

First person shooters -räiskintäpeligenren alkuunpanijat kunnia lankeaa useimmiten *Wolfenstein 3D*:lle, mutta itse asiassa juuri *Doom* antoi koko hommalle alulle. Nyt tämä pesunkestävä teurastusklassikko ilmestyy Game Boy Advancelle.

Peli tulee muistuttamaan paljon originaalia. Se on suora PC-käännös, jossa on hirviöitä, aseita ja paljon verta. Aspinniilesin!

- PELIKONE: GAME BOY ADVANCE
- GENRE: TOIMINTA
- VALMISTAJA: DAVID A. PALMER PRODUCTIONS





[illegible]





SUPER MARIO ADVANCE 2

Game Boy Advancesta on jo nyt tullut ilukuisten klassikkokäännöstensä ansiosta loistava 2D-nostalgiakonsoli. Tammikuussa valmistui vanhan Super NES -pelin *Super Mario Worldin* käännös. Kannettavan version grafiikka tulee olemaan samanlainen kuin edeltäjässäänkin ja myös pelin kontrollit on entisellään. A-nappi tarkoittaa siis hyppyä, B-napin hoidellessa juoksua ja heittämistä. Pelin ääniä on hieman parannettu ja mukaan on laitettu myös samplattua puhetta. *Super Mario Advancen* henkeen mukana on myös moninpelimahdollisuus!

Peli ilmestyy Japanissa vuoden 2002 alussa. Tänne se ehtii kesän kynnyksellä.

- PELIKONE: GAME BOY ADVANCE
- GENRE: SEIKKAILU
- VALMISTAJA: NINTENDO







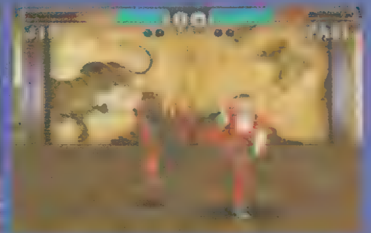


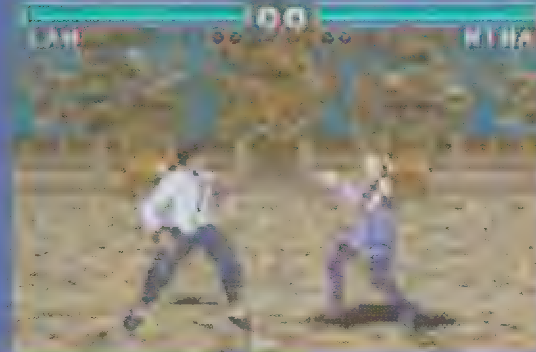
Kentät ovat täynnä klassisia [illegible]

TEKKEN ADVANCE



Kun kyseessä on Tekken, on syytä varautua kovaan mätkintään.





Olisiko kukaan uskonut vuonna 1994, että *Tekkeniä* voisi kahdeksan vuotta myöhemmin pelata Game Boy Advancella? Enpä usko. Nintendon rajoituksia tuntematon konsoli hoitaa silti hommansa mallikkaasti, sillä *Tekken Advance* oli yksi mielenkiintoisimmista Nintendo Space Worldissa esitellyistä GBA-peleistä. Sen kontrolli perustuu kolmelle napille normaalin neljän sijaan. Grafiikka on esitukeettua ja kaksiulotteista. Konsolipeleistä tuttuun tapaan kamera zoomaa hahmoihin taistelun mittaan. Tämä lisää läsnäolon tunnetta.

Pelin aiotaan sisällyttää kaksinpelimahdollisuus, ja se ilmestyy aikaisintaan talvella.

- PELIKONE: GAME BOY ADVANCE
- GENRE: TOIMINTA
- VALMISTAJA: NAMCO

KAUHUN ANATOMIA

KAUHUA ON TOKI KOETTU KAIKKINA AIKOINA, MUTTA KAUHUPELIEN MUODOSTUTTUA OSAKSI KAUHUTARJONTAA SANA ON SAANUT AIVAN UUTTA SISÄLTÖÄ. HARVA PUUHA ON YHTÄ LYSTIÄ KUIN KÄYDÄ YKSINÄÄN ARMOTTOMASTI LÄHESTYVÄÄ, ILMEETÖNTÄ, KAMMOTTAVAA JA VERENHIMOISTA ZOMBIA VASTAAN PELKKÄ PELIOHJAIN ASEENAAN. TOIMITTAJAMME ON KATSASTANUT KAUHUKOKEMUKSIA ANTIIKIN AJOILTA MEIDÄN PÄIVIEMME PELEISSÄ KOETTUIHIN KAUHUIHIN.

"Ihmisen vanhin ja voimakkain tunne on pelko"
HP Lovecraft, kirjailija (1890-1937)

Kauhu kaikissa muodoissaan on aina kiinnostanut ja kiehtonut ihmisiä. Toista kauhistuttava ei kuitenkaan välttämättä riitä edes säikäyttämään jotain toista. Se, mikä pelottaa ihmisiä, voi vaihdella huvipuiston kummitustalosta psykologisiin trillereihin tai vaikkapa rankkoihin splatterleffoihin, joiden pääasiallinen sisältö on mahdollisimman suuri määrä verta. Kauhukokemuksille on silti yhteistä se kauhun tunne, joka valtaa ihmisen. Ei ole paljoakaan, mikä voisi kilpailla aidon, todellisen kauhun kanssa: sen epämukavan tunteen kanssa, joka tuntuu vatsan tienoilla, kun ihminen on todella peloissaan.

ANTIIKIN KAUHUT

Jo antiikin aikoina yleisö virtasi Colosseumille katsomaan, kuinka gladiaattorit taistelivat henkikultansa puolesta mahtipontisissa, makaabereissa näytöksissä. Myös julkiset teloitukset ovat (valitettavasti) vetäneet katsojia puoleensa kautta aikojen. Satuja noitineen, peikkoineen, lohikäärmeineen ja demoneineen on aina kerrottu leiritulien ja takkojen ympärillä, ja kirjapainotaidon keksimisen jälkeen tarinoita alettiin myös painaa kirjoihin. Kauhua on kuvattu myös puhtaassa taiteessa jo vuosisatojen ajan. Antiikista saakka uskonnollisessa taiteessa on kuvattu monenlaisia paholaisia, demoneita ja viikatemiehiä, ja sittemmin ollaan nähty Picasson Guernican tapaisia surrealistisia kauhunäkyjä sekä hienostuneita modernin kauhun maailmoja, joiden luojana on kunnostautunut ennen kaikkea taiteilija H.R. Giger, *Aliens*-sarjan suunnittelija.

KAUHU MYY

Elokuvan keksimisen myötä ihmiset pääsivät katselemaan kauhufilmejä, jotka aluksi kuvasivat kirjallisuuden vanhoja hirviötarinoita. Elokuvan alkuaikoina meille tarjottiin tilaisuus kauhistella sekä Draculaa että Frankensteinin hirviötä, samoin erinäisiä ihmissusia ja muumioita. Ajan kuluessa nämä hirviöt nykyaikaistuivat – prototyyppihirviöt vaihtuivat Alieniin, Freddy Kruegeriin, Leatherfaceen ja joukkoon zombeja. Alalla on paljon tekijöitä, jotka ovat omistaneet elämänsä toisten pelottelulle, mikä on täysin luonnollista. Ihmiset kokevat pelkoa mielellään – kauhu myy. Kauhukirjailija Clive Barker on todennut: "Mitään muuta nautintoa ei voida verrata pelkoon." Muita elämänsä yleisön pelottelulle omistaneita kauhun mestareita ovat Alfred Hitchcock, Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft,



LÄSNÄOLON TUNNE SILLOIN, KUN JOTAIN KAMALAA TAPAHTUU JA TILANTEESTA EHJIN NAHOIN SELVIÄMINEN ON IHANA KAUHUKOKEMUS, JONKA VOI KOKEA AINOASTAAN HYVÄN KAUHUPELIN MYÖTÄVAIKUTUKSELLA.



Stephen King, Dario Argento, Aleister Crowley, Wes Craven ja Dean Koontz, vain muutamia mainitaksemme.

Aina on löytynyt myös arvostelijoita. Intellektuellit ovat panetelleet kauhua roskakulttuurina, uskonnolliset arvostelijat ovat tuominneet sen vahingollisena ja saatanallisena ja kaksinaismoralistiset viranomaiset tuomitsevat kauhun samalla kun keräävät kauhuviihteen tuottamat verorahat. Totuus on kuitenkin se, että kauhu ei tule koskaan katoamaan kulttuurista, olipa se sitten roskaa tai ei. Ihmiset kokevat mielellään pelkoa – ja toiset pelottelevat heitä aivan yhtä mielellään. Lisäksi alalla liikkuu paljon rahaa. Kysyntä ja tarjonta, nähkääs...

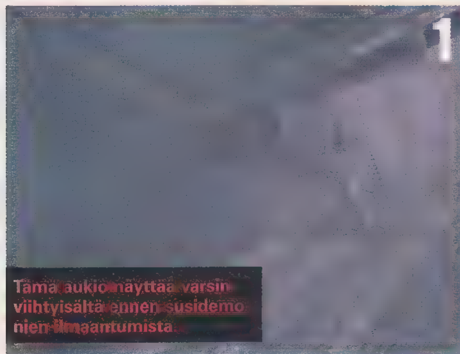
KAUHUA PELISSÄ

Kun maailmaa hemmoteltiin uusilla keksinnöillä kuten tietokoneilla ja pelikonsoleilla, oli vain luonnollista, että markkinoille alkoi ilmaantua kauhusisältöisiä pelejä. Olisi varsin outoa, ellei näin olisi käynyt. Interaktiivisuus antaa kauhulle kokonaan uuden ulottuvuuden, josta vanhat kauhun ihailijat saattoivat aikanaan tuskin edes unelmoida. Läsnäolon tunne silloin, kun jotain kamalaa tapahtuu ja tilanteesta ehjin nahoin selviäminen on ihana kauhukokemus, jonka voi kokea ainoastaan hyvän kauhupelin myötävaikutuksella. Uusien, tehokkaampien pelikoneiden ja tietokoneiden myötä on vaikea kuvitella, mihin tämä kaikki tulee johtamaan. Aina voi kuitenkin toivoa, että kehitys jatkuu ja jatkuu... loputtomiin. ■

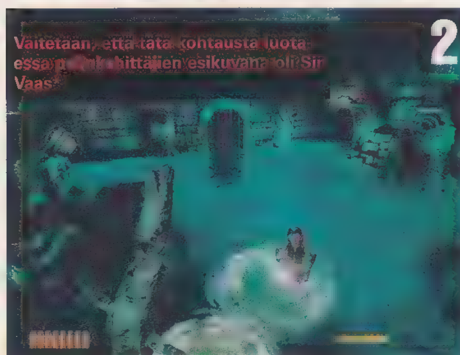
IIIIIIIKKK!

13 KUULUISAA KAUHUKOHTAUSTA

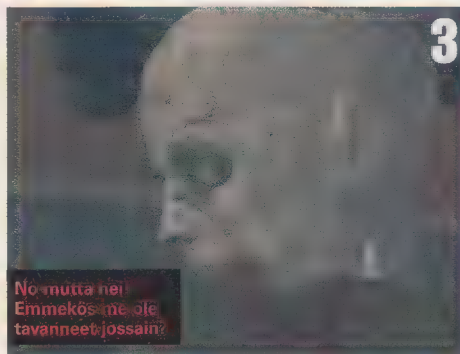
TIETTYJEN KAUHUPELIEN PAHIMMAT KOHTAUKSET JÄÄVÄT KUMMITTELEMAAN VERKKOKALVOILLE IKUISIKSI AJOIKSI. KONSOLIPELAAJA ON KOONNUT 13 KLASSISTA, PAHAENTEISTÄ KAUHUKOHTAUSTA, JOITA ON TODELLA HANKALA UNOHTAA.



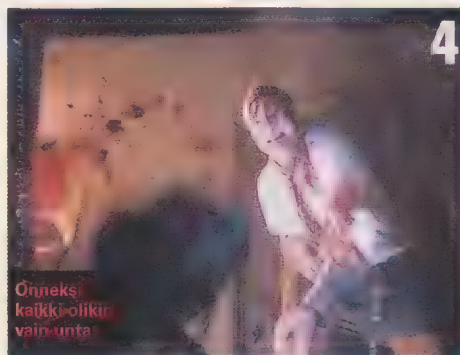
Tämä aukio näyttää varsin viihtyisältä ennen susidemonien ilmaantumista.



Väitetään, että tätä kohtausta luotaessa pelinkehittäjien esikuvana oli Sir Vaas?



No mutta hei! Emmekös me ole tavanneet jossain?



Onneksi kaikki olikin vain unta.



Takaapäin hän näyttää aivan kivipukuiselta mieheltä.

1 Silent Hill (PS): Susidemonit

Pelin alussa nuorta naista ajetaan takaa synkillä kujilla. Ajojahti jatkuu mutkittelevien pikkukatujen ja sokkeloiden halki. Lopulta päädytään valtavalle, veriselle aukiolle. Varjoista ilmestyy susimaisia, iljettäviä demoneita veitsineen. Alkaa epätoivoinen vastarinta. On turhauttavaa havaita, että hirviöistä selviytyminen on mahdotonta. Kuinka vaikeaa pelaamisen oikeastaan pitää olla? Seuraavaksi herätäänkin kahvilassa. Pihalta ei siis ollut tarkoituskaan selvitä... Tämä on parasta turhautumiskauhua. JOHN

2 Alone in the Dark: The New Nightmare (PS/DC/PC/PS2): Käärmekammo

Alone in the Darkia leimaa paremmin jatkuva levottomuus kuin hyökkäysten uhka, mutta tietyissä kohdin tekee mieli pompata pystyyn ja kiljaista. Pelin alussa kahlataan maanalaisessa luolassa vyötäisiin asti ulottuvassa vihreässä, niljaisessa vedessä. Tämä muistuttaa *Star Warsin* tunkiokohtausta. "Pian jokin ilmestyy syvyydestä, joku on tulossa", pelaaja mutisee itsekseen. Kaikki on rauhallista. Juuri kun pelaaja on tuudittautunut väärän turvallisuuden tunteeseen, karmea käärme hyökkää! Argh! MARTTI

3 Resident Evil (PS): Zombin ruokalista

Shinji Mikamin *Resident Evilissä* on toki vavisuttavia kohtauksia alusta loppuun, mutta eräs suosikeistani sijoittuu heti pelin alkuun. Pelaajat tallustelevat kapealla käytävällä ja törmäävät ruokasalin lähellä mädäntyneeseen raatoon, joka mässäilee... mädäntyneellä raadolla. Tämä on selkeästi pelin vahvimpia kohtauksia, ja on vaikea jatkaa, kun hajoamistilassa oleva sekopäinen zombi kääntyy hitaasti ja tuijottaa suoraan silmiin. Ehdoton klassikko. MARTTI

4 Phantasmagoria (PC): Verenluovutusta

Vuoden 1996 lopulla, kun hysteria "interaktiivisen elokuvan" tiimoilta oli kuumimmillaan, Sierra julkaisi kauhuseikkailun *Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh*. Peli oli tehty aikuiseen makuun ja sisälsi kaameita kohtauksia. Verkkokalvoilleni on syöpynyt kohtaus, jossa päähenkilö Curtis Craig näkee unta vaimonsa hakkaamisesta kuoliaaksi lekalla. Se, että itse peli oli vähemmän tasokas, on toinen juttu. Kyseessä on joka tapauksessa kunnianhimoinen kauhupeli, jonka useimmat viisi vuotta sitten mukana olleet muistavat. TOPI

5 Resident Evil 3: Nemesis (PS): Ajojahti

Capcom oli sijoittanut jo Resident Evil 2:een kovapintaisen hirviön, joka seurasi päähenkilöitä, ja sarjan kolmas osa perustui suuressa määrin samalle kuviolle. Nemesis, vahvaan tekonahkaan sonnustautunut, lonkeroita heilutteleva pahis, jahtasi ikuisesti Jilliä ja teki pelaajan olon levottomaksi. Turvallisuuden tunnetta ei

>>>>>>>>

lisännyt myöskään se, että hän osasi myös avata ovia, juosta ja ampua. MARTTI

6 Aliens vs Predators (PC): Koko ajan kuralla

Se, joka on kirkunut kauhusta nähdessään Ridley Scottin *Alienin*, jähmettynyt James Cameronin *Aliensin* myötä, pitänyt David Fincherin *Alien 3:sta* ja naureskellut Jean-Pierre Jeunetin *Alien 4:lle* on takuulla asennoitunut oikein ja pelännyt yhtä paljon kuin me Rebellionin *Aliens vs Predators* -pelissä yksinäisenä merivoimien sotilaana pimeyden keskellä. Rebellion onnistuu kerrassaan mainiosti rajatuilla valonlähteillä ja ääniefekteillä saamaan kokeneemmankin pelaajan tuntemaan olonsa ontoksi ahtailla, klaustrofobisilla käytävillä verenhimoisten petojen ympäröimänä. MARTTI

7 Elvira: Mistress of the Dark (PC): B-luokan kauhun kuningatar

Elvira on isorintainen B-kauhukuningatar, jonka mukaan on nimetty kaksi hyytävän hyvää seikkailupeliä. Ensimmäinen niistä ilmestyi PC:lle vuoden 1990 tienoilla ja tarjosi monia todella iljettäviä ja karmivia kohtauksia. Ensimmäiseksi pelaaja yleensä törmäsi tähän miesparkaan eräässä tuvassa Elviran linnan ulkopuolella. Verilammikossa ryömiviä matoja oli poimittava taikajuoman valmistamiseen. Yäk. VEIKKO

8 Silent Hill (PS): Lisan kohtalo

Veri virtaa Lisan kasvoja pitkin. Kun hän on ottanut muutaman haparoivan askeleen Harrya kohti, hänen kasvonsa ovat verestä punaiset ja hurme valuu hänen rinnalleen. Harry pakenee huoneesta. Lisan karu kohtalo on eräs Silent Hillin voimallisimpia kohtauksia. Ei pelottavuutensa vuoksi, vaan siksi, että se onnistuu aiheesta huolimatta olemaan sekä liikuttava että kaunis. Hienoa. TOPI

9 Resident Evil 2 (PS): "Licky licky till I get dizzy"

Nextin R&B-hitin *Wifey* lopussa laulettava "Licky licky till I get dizzy" olisi käynyt hyvin peliin *Resident Evil 2*. Miksikö? Mepä kerromme. Aivan pelin alussa tapaamme erään kaikkein vastenmielisimmistä hirviöistä -- Lickerin, joka yrittää iljettävine kielineen nuolla pelaajan hengiltä. Licker vaanii valtavassa verilammikossa makaavan vääntyneen ruumiin yläpuolella, ja kun pelaaja tutkii ruumista kaikessa rauhassa, Licker pudottautuu alas katosta. Kielikoulu on valmis alkamaan. MARTTI

10 D (PC/SAT/PS): Pää piikin nokassa

Lyhyen nimen *D* saanut peli vuodelta 1996 oli karmaiseva. Päähenkilön nimi oli Laura. Hän ei puhunut mitään, mutta näytti eksyneeltä ja pelokkaalta etsiessään isäänsä rinnakkaisulottuvuudesta. Monet kohtaukset olivat perin juurin karmivia, mutta pahiten mieleen jäänyt oli piikkiseinä: eräässä huoneessa Lauraa kohti alkaa äkkiä liukua kokonainen seinä täynnä neulanteräviä piikkejä. Hän pelastuu viime hetkellä, mutta kuvasta 10 voitte nähdä, että kaikki eivät ilmeisesti olleet yhtä onnekkaita. JOHN

11 Silent Hill (PS): Itku saa kananlihalle

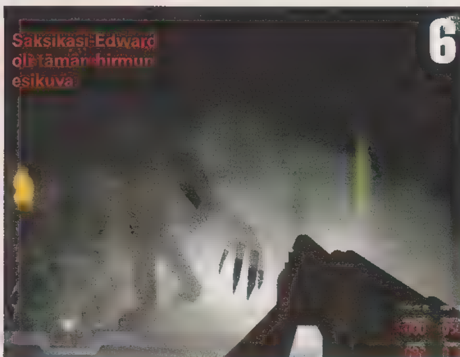
Koulun kakkoskerros. Vessassa vallitsee kauhutunnelma, ja pelaaja odottaa jonkun iljetyksen loikkaavan pytystä. Musiikki, tunnelma, kamerakulmat... kaikki antaa ymmärtää, että pian tapahtuu jotain. Sen sijaan viereisestä huoneesta kuuluukin lapsen itkua. Pelaajan iho menee välittömästi kananlihalle. Loistava esimerkki suggestiivisesta kauhusta. JOHN

12 Realms of the Haunting (PC): Kuin pahinta painajaista

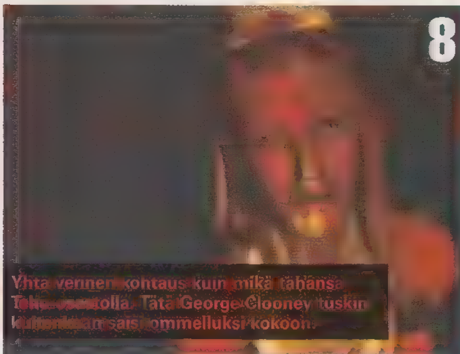
Paras kauhupeli, jota olen koskaan pelannut, on vanha kunnon *Realms of the Haunting* vuodelta 1997. Siinä seikkailu ja kauhu sulautuivat toisiinsa erityisen kaamealla tavalla, ja se on edelleen ainoa peli, joka on saanut minut tuntemaan aitoa kauhua. Pelissä on niin monia lainauksia klassisista kauhufilmeistä, että yksittäisen kohtauksen valinta on mahdotonta. Koko tunnelma sai pelaajan istumaan tulisilla hiilillä. Todellinen klassikko, mistä kaikki peliin tutustuneet ovat samaa mieltä. JOHN

13 Resident Evil (PS): Koiranelämää

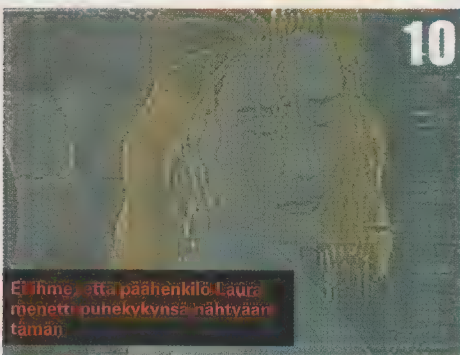
Albert Wesker ja kumppanit, jotka joutuvat väijytykseen kentällä Racoon Cityn ulkopuolella kuvittelevat saavansa levätä hieman vanhassa maalaistalossa... turhaan. Maalaistalon viihtyisä julkisivu kätkee taakseen zombeja, ruumiita ja muuta mukavaa. Kaikkeen pitäisi luonnollisesti olla pelissä valmistautunut. Mutta on mahdotonta varautua rauhallisemman käytävän ikkunan läpi syöksähtävään koiraan. Capcom todistaa klassisella tempulla, että pelit ovat vähintään yhtä karmivia kuin kauhufilmit. MARTTI

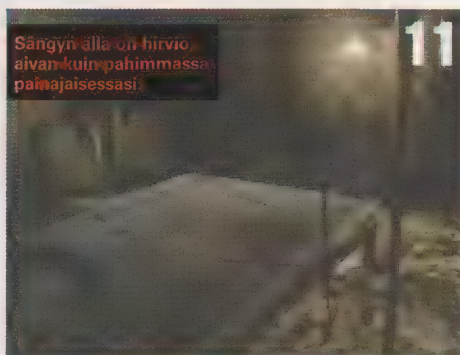

6
Saksikäsi-Edward oli tämän hirmun esikuva.

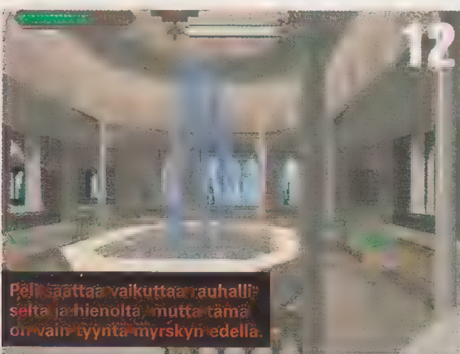

7
Monet kauhistuivat tätä peliä jo avauskohtauksessa.


8
Yhtä verinen kohtaus kuin mikä tahansa [illegible]tolla. Tätä George Clooney tuskin [illegible] saisi ommelluksi kokoon.


9
Ei, älä katso alas, katso ylös...


10
Ei ihme, että päähenkilö Laura menetti puhekykynsä nähtyään tämän.


11
Sängyn alla on hirviö, aivan kuin pahimmassa painajaisessasi.


12
Peli saattaa vaikuttaa rauhalliselta ja hienolta, mutta tämä on vain tyyntä myrskyn edellä.


13
Ellet pelännyt koiria ennen tämän pelin pelaamista, ainakin pelkäät niitä nyt.

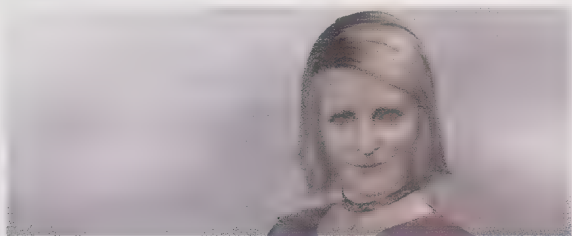
VERTAHYYTÄVIÄ HUUTOJA, SYNKKIÄ KÄYTÄVIÄ JA MADANTYNEITÄ LIHAKIMPALEITA. SILENT HILL 2 ON SYNKEMPI, SAIRAAMPI JA ABSTRAKTIMPI KUIN EDELTÄJÄNSÄ – SE KOKEILEE ARMOTTA ITSESENSUURIN RAJOJA JA VIE PELAAJANSA MATKALLE KAUHUN YTIMEEN.

SILENT HILL 2

FAKTA

TAKIYOSHI | SATO WORKS

Takiyoshi Sato on mies, jonka käsialaa *Silent Hill*-sarjan hahmot ja välikkeet ovat. Ensimmäisen pelin tuotannon aikana hän työskenteli itse yötä päivää saadakseen valmiiksi pelin äärimmäisen realistiset, tietokoneanimoidut välijaksot. Kun peli oli valmis, uskoimme hänen pitävän kunnon loman. Sen sijaan, että hän olisi vetäytynyt jollekin Etelämeren saarelle, hän suuntasikin Kaliforniaan ja perusti yrityksen nimeltä Sato Works, jossa tällä hetkellä on neljä työntekijää. Takiyoshi Saton tärkein työllistäjä on Konami Computer Entertainment Tokyo – *Silent Hill*-sarjan julkaisija. *Silent Hill 2:ssa* Takiyoshi Sato on saanut vapaammat kädet. Ensimmäisen pelin itsesensuuri on kadonnut, mikä merkitsee sitä, että peli on sairaampi kuin useimmat muut. Kun Takiyoshi Sato kommentoi eräässä haastattelussa erotiikan ja kuoleman sekoitusta, hän sanoi, että näiden kahden yhdistämisessä on aina ollut jotain kutkuttavaa.



Takiyoshi Sato käyttää hahmojensa luomiseen uskomattoman määrän aikaa.

Edeltävä peli vankasti muistissani tapaan Akihiro Imamuran ja Akira Yamaokan Konamin toimitiloissa Kandassa keskellä Tokiota. Aivan konttorin lähellä sijaitsee keisarillinen palatsi, eikä ylellisyystavaroita metsästävien kotirouvien kansoittamalle Ginzan ostoskadullekaan ole pitkä matka. Voisi kuvitella, että *Silent Hillin* kaltaisen pelin luomiseksi olisi työskenneltävä inspiraation löytämiseksi vähintään jossain linnassa Transsylvaniassa, mutta ilmeisesti oikeat elementit löytyvät myös spartalaisen harmaassa konttoriympäristössä.

Silent Hill on eräs ainutlaatuisimmista Play Stationille julkaistuista peleistä: se ylitti rajoja abstraktilla kauhukäsikirjoituksellaan, väkivaltaisilla otteillaan ja räikeillä kohtauksillaan. Konami päätti pitää matalaa profiilia ja sensuroi pelistä itse kaikkein karmivimmat kohdat. Sarjan kakkososaa varten tuottaja Akihiro Imamura on päättänyt, että mitään ei sensuroida, olipa se kuinka väkivaltaista tai järkyttävää hyvänsä.

EI MIKÄÄN TUTKAPARI

Akihiro Imamura on tuottajana ja ihmisenä melkoisen sulkeutunut, puhuu lyhytsanaisesti ja välttää mielellään superlatiivien käyttöä. Hän vaikuttaa minusta lähes ujolta, sillä hän vastaa kysymyksiin mieluiten katsellen pöydän pintaa ja puhuen hiljaisella ja hieman empivällä äänellä. Äänisuunnittelija Akira Yamaoka on Akihiro Imamuran täydellinen vastakohta. Hänellä on käheä, sikarien ja viskin polttama ääni, ja tapa heilauttaa vaaleaksi värjättyä hiuspehkoaan taakse: hän vastailee nopeasti ja täsmällisesti. Myös aurinkolasien käyttö sisätiloissa on kadehdittavan cool näky. Pelin luojien persoonallisuuksilla ei kuitenkaan ole tässä yhteydessä mitään merkitystä, itse tuote puhuu heidän puolestaan, ja testaamani version perusteella ei ole epäilystäkään siitä, etteivätkö nämä kaksi herraa edustaisi monista eroistaan huolimatta samaa pelinkehittelykieltä ja jakaisi rakkautta peleihin. Huvittavaa kyllä, tämä vaikuttaa heidän ainoalta yhteiseltä nimittäjältään.

Akihiro Imamura hakeutui Konamin palvelukseen varhaisessa vaiheessa. Opiskellessaan yliopistossa viimeistä vuotta diplomi-insinööriksi, hän pääsi Konamin työhönottohaastatteluun ja firman palkkalistoille. Hän itse sanoo hieman leikkisästi:

– Minä vain koputin ovelle.

Akira Yamaoka, joka rakasti musiikkia vähintään yhtä paljon kuin pelejä, havaitsi erinomaisen tilaisuuden yhdistää molemmat harrastuksensa ja päätyi lopulta samaan työpaikkaan kuin Imamura.

Akira Imamura ei ole maailman paras haastateltava, mutta ehkä en myöskään osaa käsitellä häntä oikein. Hän ei ole varsinaisesti vastahakoinen, mutta hänen vastauksensa ovat useimmiten niukkoja. Kun kysyn häneltä, kuinka *Silent Hill* syntyi, vastaus on lähes välinpitämätön.

– Taustalla oli kauhuelokuvien jatkuvasti kasvava suosio, mutta myös Konamin pomomiehet halusivat kauhupeliä. Kauhupelit alkoivat kiinnostaa meitä yhä enemmän, ja lopulta syntyi *Silent Hill*.



Tuottaja Akihiro Imamura

Silent Hill ei ole ensimmäinen kauhupeli, ei varmasti myöskään viimeinen. Kilpailutilanne on lyhyesti sanottuna kivikova ottaen huomioon, että Konami kilpailee pelaajien niskakarvojen nostattamisessa kahden maailman suurimman pelitalon, Capcomin ja Infogramesin kanssa. Mitä mieltä tämä kaksikko on kilpailusta?

– Vaikka *Resident Evil* on suuri nimi, emme ole suoranaisesti huolissamme: me olemme keskittyneet tunnelmaan – tunnelmaan, jota kilpailevissa peleissä ei ole, sanoo Akihiro Imamura, ja vaistoan hänessä sittenkin hieman itsevarmuutta.

Akihiro Imamura ei ole koskaan tavannut *Resident Evilin* luojaa Shinji Mikamia, mutta äskettäin hän osallistui erääseen paneelikeskusteluun yhdessä Yoshiki Okamoton kanssa, joka on Capcomin pelinkehittämisosaston pomo. Yoshiki Okamoto on eräs Capcomin tärkeimpiä yhteistyökumppaneita, joka on työskennellyt myös Shigeru Miyamoton kanssa ja osallistunut suurimpaan osaan Capcomin kaikkien kauhupelien valmistuksesta. Oliko heillä aikaa keskustella genrepeleistä yhdessä paneelin jälkeen?

– Meillä ei ollut juuri aikaa jutella keskenämme, ja koska olemme eri yritysten palveluksessa, meidän ei kenties pitäisikään keskustella työmme yksityiskohdista, Akihiro Imamura vastaa.

ENNEN KAIKKEA AUDIOVISUAALISTA

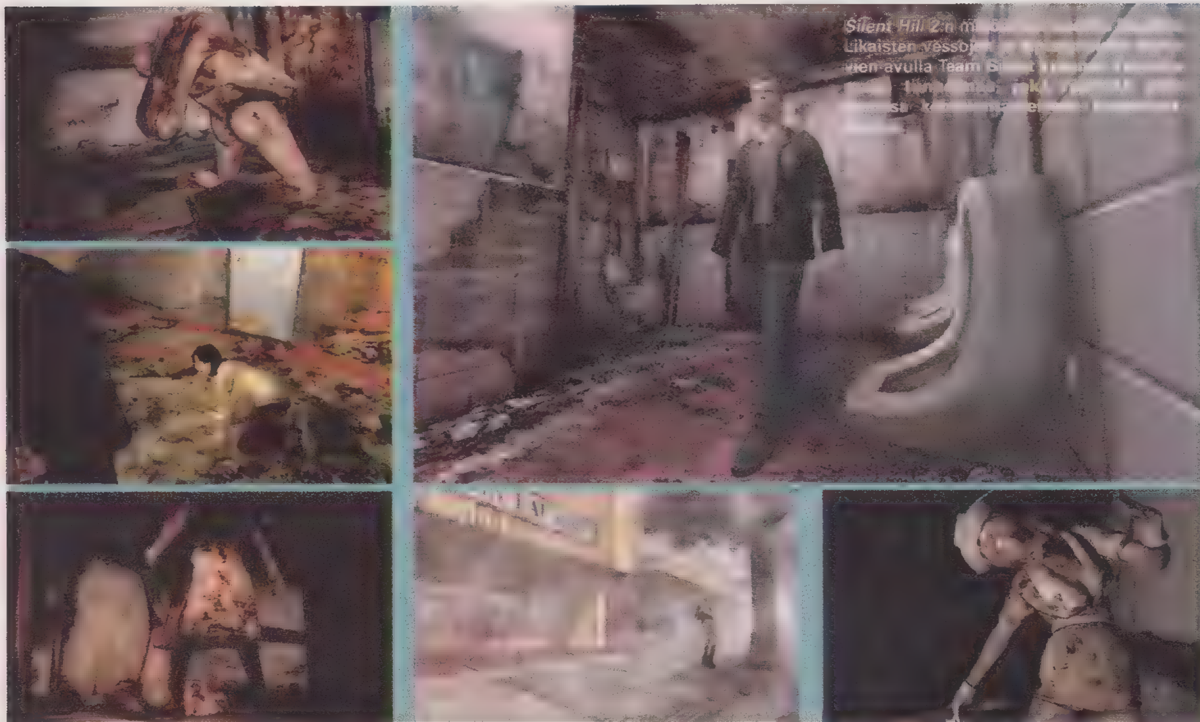
Grafiikka on pelimaailmassa aina vain tärkeämpää riippumatta siitä, pitääkö tästä ilmiöstä vai ei. Pelaajien odotukset kasvavat samaa tahtia kehittyvien laitteistojen kanssa. Akihiro Imamura on tietoinen tuotteisiinsa kohdistuvista odotuksista, mutta samalla kun grafiikkaa on kohennettu, erästä toista puolta ei myöskään olla unohdettu: ääntä.

– Tämän kaltaisessa kauhupelissä äänimaailma on äärimmäisen keskeinen elementti. *Silent Hill 2* käyttää hyväkseen 3D Sound Systemiä, mutta kyseessä ei ole lainkaan perinteisen Dolby-järjestelmän kaltainen systeemi vaan täysin uusi, Sonyn kehittämä äänijärjestelmä. Sony toimitti meille softan, ja me sijoitimme sen peliin, Akihiro Imamura selittää.

Akira Yamaoka puuttuu puheeseen matalalla äänellään.

– Koska valtaosalla pelaajistamme ei ole käytössään kotielokuvateatteriin kytkettyä viittä kaiutinta ja bassokaiutinta tajusimme nopeasti, että tarvitsemme *Silent Hill 2:een* jotain erikoista, etenkin niille pelaajille, joilla on aivan tavallinen televisio. 3D Sound Systemin avulla saavutamme toivotun efektin täysin tavallisessa tele-

>>>>>>>>



FAKTA

KAAMEA ÄÄNI

Pelissä *Silent Hill* Konamin tärkein ase pelaajien pelotteluun oli ääni. Yksitoikkoiset askeleet, hyytävät kirkaisut ja Harry Masonin radion rätinä jäävät mieliin pitkäksi aikaa. Pelissä *Silent Hill 2* tuottaja Akihiro Imamura käyttää hyväkseen Sonyn S-Force 3D Sound Librarya. Uusi ääniteknologia tuottaa 3D Surround Soundin kahdesta kaiuttimesta. Toisin sanoen et tarvitse kotiteatterilaitteistoa kokeaksesi äänen kaikkialla ympärilläsi. Tämä saattaa kuulostaa huijaukselta, mutta testattuamme peliä toimituksessa voimme vain onnitella Akihiro Imamuraa, äänituottaja Akira Yamaokaa ja Sonya lopputuloksesta, joka on kaikesta huolimatta onnistunut.



Äänituottaja Akira Yamaoka.

visiossa.

Uskallanko kysyä, miten se voi toimia, millaisia taikatemppuja Sony on tehnyt tällä kertaa?

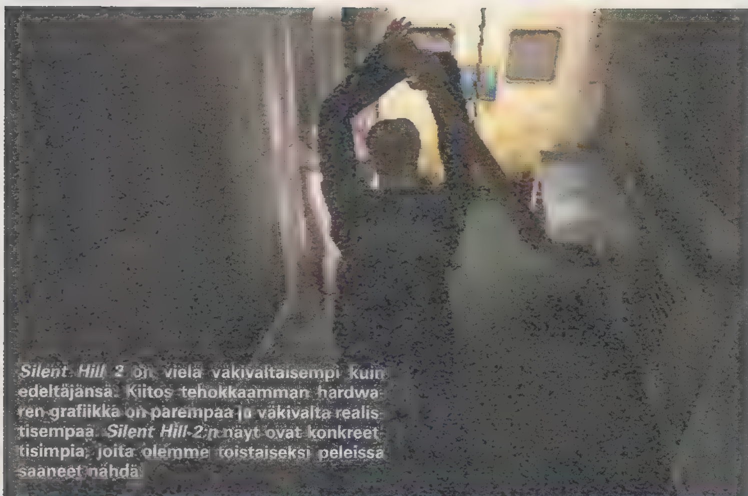
– Sitä on todella vaikea selittää, enkä edes tiedä, osaisinko selittää sitä, Akira Yamaoka nauraa käheästi.

Haastattelun mittaan yhä eloisammaksi käynyt Akihiro Imamura keskeyttää.

– En jaksa käyttää ohjelmointiterminologiaa, etkä sinäkään varmasti halua puuttua niihin termeihin, mutta kyseessä on Sonyn kehittämästä softakirjastosta löytyvä kehittynyt koodi. Olemme suorittaneet hieman säätöjä, mutta pääsääntöisesti se toimii niin kuin pitääkin.

Akihiro Imamura arvelee, että pelaajat alkavat vaatia äänimaailmalta enemmän tulevaisuudessa, samoin kuin pelin ohjaukselta ja grafiikalta. Monilla pelikehittäjillä ääni on jäänyt lapsipuolen asemaan, vaikka se voi olla olennaisen tärkeä pelikokemuksen kannalta. Akira Yamaoka on suoraan vastuussa *Silent Hill 2:n* äänimaailmasta. Ilman hänen näppituntumaansa sekä taustamusiikki että meteli olisivat olleet huomattavasti vähemmän pelkoa herättäviä ja tunnelmaa luovia. Kuinka oikeat äänet siis valitaan?

– Se on vaikeampaa kuin miltä kuulostaa. Yleensä en pohdi niinkään sitä, mikä saattaisi pelottaa pelaajia kuin keskityn siihen, mikä kuhunkin tilanteeseen sopii. Kun luen pelin käsikirjoituksen, saan selville olosuhteet – ovatko ne kolkkoja, jännittäviä vai odottavia – jonka jälkeen voin alkaa töihin.



Silent Hill 2 on vielä väkivaltaisempi kuin edeltäjänsä. Kiitos tehokkaamman hardwaren grafiikka on parempaa ja väkivalta realistisempaa. *Silent Hill 2:n* näyt ovat konkreettisimpia, joita olemme toistaiseksi peleissä saaneet nähdä.



Akira Yamaoka ei näytä erityisesti perustavan samplingista. Hän on laatinut *Silent Hill 2:n* äänet digitaalisesti omin käsin, kaikki äänet kuolinkorinoista päähenkilö James Sutherlandin askeliin autioilla sorateillä. Mitä tulee musiikkiin, hän säveltää sen enimmäkseen kotonaan akustisella kitaralla: tulos on eräänlaista sekopäistä kantria, joka sopii peliin vallan erinomaisesti.

Konamin kauhukaksikon hahmojen suunnittelun ja tietokoneanimoitujen välikkeiden takana on enimmäkseen 3D-taiteilija Takiyoshi Sato, 2000-luvun Rembrandt. Hän loi *Silent Hillin* välikkeet yksin: painajaismainen projekti kesti yli vuoden. Akihiro Imamuran mielestä grafiikka on äärimmäisen tärkeä *Silent Hill 2:n* osa, ja hänen mukaansa Takiyoshi Sato on pelin korvaamaton avainhenkilö. Hänen tärkeyttään korostaa se, että Sato ei enää työskentele Japanissa vaan Tyynen Valtameren toisella puolella.

– Hän työskentelee nykyään Kaliforniassa, jonne hän muutti viime vuonna. Hän on palkannut neljä työntekijää, jotka ovat kaikki työnarkomaaneja. He eivät tee mitään muuta kuin työtä, Akihiro Imamura sanoo, ja jatkaa viitatessani etätyön ongelmiin.

– Se ei ole ongelma eikä mikään, varsinkaan nykyisessä yhteiskunnassa. Onhan meillä sähköposti, faksi ja puhelimet. Etätyö onnistuu mainiosti.

YKSINKERTAINEN PELIOHJAUS

Jos painaa korvansa maata vasten ja kuulostelee ruohonjuuritason kommentteja pelaajien suunnalta, on vaikea olla kuulematta *Silent Hilliin* kohdistuvia valituksia. Useimmat ovat yhtä mieltä siitä, että grafiikka toimii, ääni on hyvin rakennettu ja käsikirjoitus hermoja kutkuttava. Peliohjaukselle superlatiiveja sen sijaan ei heru. Edellisen pelin päähenkilön Harry Masonin kävelytyyli ja tapa edetä *Silent Hillin* autiokaupungin

halki oli kaikkea muuta kuin ruusuilla tanssimista. Tämän kaltaiset kolmiulotteiset seikkailupelit kärsivät edelleen sellaisista lastentaudeista ja tuottavat päänvaivaa pelinkehittäjille kaikkialla maailmassa. Akihiro Imamura ei suostu suoranaisesti tunnustamaan, että *Silent Hillin* ongelmat olisivat sijoittuneet ohjauspuolelle vaan puhuu mieluummin uusista elementeistä. Hän painottaa kuitenkin ponnistelevansa mahdollisimman yksinkertainen ja tottelevaisen pelinohjauksen luomiseksi.

– Pelinohjaus on samanlainen kuin edellisessä pelissä. Melkein. On mahdollista valita kahden eri ohjaustavan välillä. Toinen on klassinen ohjaus, suunnilleen samanlainen kuin kauko-ohjatun auton ohjaus, toista voisi verrata *Super Mario 64:n* ohjaukseen.

Myöskään vihollisen lyöminen päähän rautatangolla ei aina ollut kovin helppoa edeltävässä pelissä. Joskus tuntui siltä, että Harry Masonia kiinnosti enemmän ammuskella lumihiutaleita kuin osua lentäviin elukoihin autioilla kaduilla. Lyhyesti sanoen taisteleminen oli hetkittäin vaivalloista. Onko *Silent Hill 2* saman ongelman riivaama?

– Olemme yrittäneet laatia tietyt taistelut sellaisiksi, että toimintapelejä vähemmän harrastaneillakin olisi mahdollisuuksia. Sen vuoksi olemme helpottaneet taistelemista hieman, vastaa Akihiro Imamura lähes välinpitämättömästi.

VAIN NELJÄ OSAA?

Akihiro Imamuralle *Silent Hill 2* on epäilemättä suurin ja kenties myös tärkein projekti koko hänen uransa aikana. Paljon on pelissä, ja häneen kohdistuu suuria paineita. Tästä huolimatta hän vaikuttaa varsin tyyneltä koko haastattelun ajan. Mutta hänen rakentamansa kuori pettää, kun kysyn, mitä *Silent Hill* hänelle merkitsee.

– Se on minun lapseni, Akihiro Imamura toteaa kevyesti, ja Akira Yamaoka rähähtää nauruun hänen vieressään.

Jos se on nyt sinulle kuin lapsi, miltä se mahtaa näyttää murrosikäisenä?

– Vaikea kysymys. Luultavimmin kapinalliselta. Tarkemmin ajatellen... ehkäpä tapan hänet hänen täyttäessään neljä vuotta, sanoo Akihiro Imamura ja hymyilee hieman, samalla kun Akira Yamaoka on tikahtua nauruunsa.

Jää hieman epäselväksi, tarkoittaako Akihiro Imamura sitä, että hän ei mielellään tee sarjasta neliosaista pidempää, vai yrittääkö hän huumorilla väritetysti selittää, että jatkuvien jatko-osien suoltaminen saa aikaan taiteellisia rajoituksia. Hyväksyn kuitenkin hänen vastauksensa ja joudun seuraavaksi esittämään väistämättömän kysymyksen. Onko sarjaan luvassa lisää pelejä?

– Mitään ei ole päätetty, mutta jos saamme pelaajiltamme hyvää palautetta, on itsestään selvää, että myös *Silent Hill 3* on tulossa.

Kuluttajien diktatuuri on monella tapaa hieno kehitysmuoto, ja kuten Akihiro Imamura niin kauniisti toteaa, jatko-osat ovat meidän pelaajien omissa käsissä. Kuinka hyvin Akihiro Imamura arvelee pelin myyvän?

– Minulla on aika hyvä aavistus siitä, että onnistumme hyvin, ja käsitykseni perustuu pelimessuilla, esimerkiksi Tokyo Game Show -messuilla, havaitsemiini reaktioihin.

RIIPPUMATON JATKO-OSA

James Sutherlandin pimeällä matkalla *Silent Hill 2:ssa* ei ole juuri mitään tekemistä Harry Masonin edellisen pelin seikkailujen kanssa. *Silent Hill 2* on itsenäinen peli, joka sijoittuu samaiseen Silent Hillin kaupunkiin. Jatko-osassa seikkaillaan eri alueilla kaupungissa. Jos tarkastellaan käsikirjoituksia, joitakin vastaavuuksia löytyy, mutta niitä on niin vähän, että ne tuskin häiritsevät pelaajia. *Silent Hill 2:n* on laatinut joukko ihmisiä. Käsikirjoitus on kirjoitettu uusiksi useaan kertaan. Syy tähän on yksinkertainen: tehokas ja psykologisesti rikas käsikirjoitus on olennaisen tärkeä pelin menestymisen kannalta, ja Akihiro Imamura koettaa viedä pelaajat pelin sisään, sillä vain silloin he voivat kokea aitoja dramaturgisia efektejä, jotka pelottavat heidät henkihieveriin. Akihiro Imamura myöntää silti, että *Silent Hill* oli tietyissä kohdissa hieman epäselvä, mikä oli puhtaasti dramaturgiselta kannalta sekä hyvä että huono puoli. *Silent Hill 2* on hieman helppotajuisempi, mutta samalla siinä säilytetään sellaista arvoituksellisuutta, jossa monet selitykset jäävät pelaajan mielikuvituksen varaan.

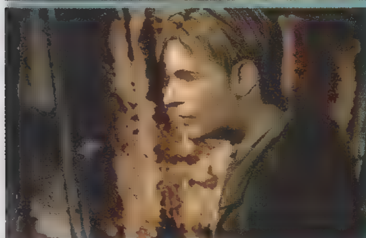
Tämä voidaan tulkita myös niin, että hän leikkii pelaajien tunteilla.

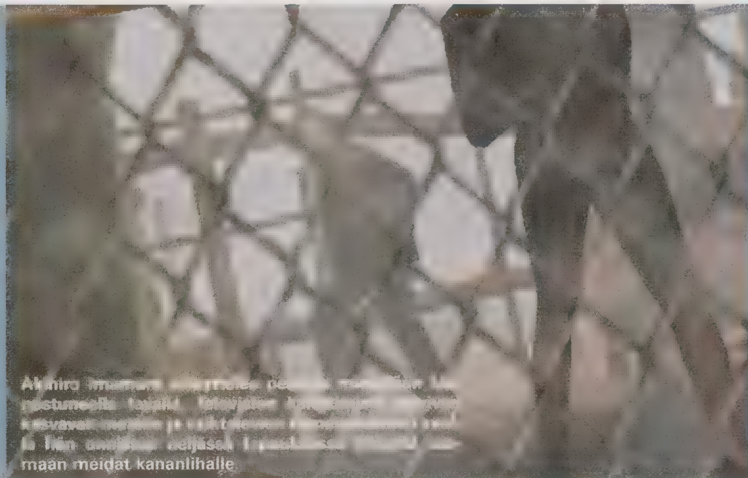
– Niin meidän täytyy tehdä, Haluamme sinun samaistuvan peliin. Kun niin käy, voimme aikaansaada tunteita äänien, visuaalisten tai juonellisten elementtien avulla, Akihiro Imamura selittää.

Päähenkilö James Sutherland on eräänlainen katalysaattori kaikille niille tukahdutetuille tunteille, joita pelaaja pääsee kokemaan *Silent Hill 2:ssa.* Pelin osana olemisen kauhunsekainen viehätys kohottaa taatusti adrenaliinitasoa enemmän kuin missään muussa pelaamistamme peleistä. Mutta tunteiden kirjosta mukana ovat vain ahdistus, kauhu ja inho. Tuskin mitään tavanomaisia tunteita. Kun kysyn Akihiro Imamuralta, onko pelissä onnellisia kohtauksia, hän nauraa ja vastaa:

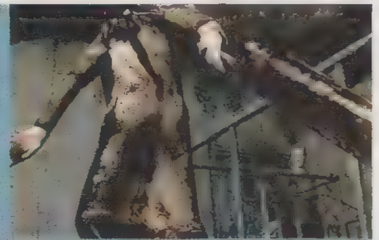
– Hah hah hah, enpä usko. Ei tässä pelissä ■







[illegible] maan meidät kananlihalle







FAKTA

PELIFIRM[illegible]
PELEINEEN

YRITYS: Reflectio[illegible]tive

SIJAINTI: Newca[illegible]

PELIT: *Destructio[illegible] Derby* (1995), *Destruction Derby* [illegible] (1996), *Driver* (1999), *Driver 2* (2000)

AJANKOHTAISTA: Tällä hetkellä Reflections työskentelee racing-peli[illegible] *Stuntmanin* kimpussa. Peli [illegible]ilmestyy todennäköisesti ensi kesänä.

TÄYDELLISEN TÖRMÄYKSEN METSÄSTYS

DESTRUCTION DERBYN AJOISTA LÄHTIEN ENGLANTILAINEN REFLECTIONS ON KESKITTYNYT TOIMINNANTÄYTEISTEN RACING-PELIEN TEKEMISEEN. KAHDEN DRIVER-PELIN JÄLKEEN YRITYS ON VALMIS MULLISTAMAAN GENREN PERUSTUKSIAAN MYÖTEN. HAASTATTELIMME FIRMAN VÄKEA TULEVAN *STUNTMANIN* TIIMOILTA.

TEKSTI: [illegible]


Tätä jeeppiä käytetään *Indiana Jones* -tyylisessä filmissä.


Blues Brothers -leffat kuuluvat Martin Edmonssonin suosikkeihin.


Viimeinen elokuva kuvataan Monacossa. Tämän urheiluauton ratissa istuu smokkipukuinen kaveri. Tajuttiin jo.


Konsolipelaaja pakenee lain pitkää kouraa. Alastulon jälkeen tästä hienosta autosta ei jäänyt paljon jäljelle.


Autolla ajaminen ei aina riitä. Mopedi oikealla on koeajettu ja katsastettu. *Stuntmanissa* ei kuitenkaan ole ilmaan tarkoitettuja ajokeita.


Monet kohtaukset on enemmän tai vähemmän kopioitu *James Bond* -rainoista.

Reflectionsin tulevaisuus on valmiiksi viitoitettu. Lähivuosina yhtiö omistautuu täysin racing-pelien tuottamiselle, mikä muun muassa tuo lisävuosia *Driver*-sarjalle. Yhtiön pomo ja päätuottaja Martin Edmonssonilla on melkein maaninen intohimo autotakaa-ajoihin ja näyttäviin kolareihin, ja kun kysyin olisiko hän halunnut työskennellä minkään muun genren kimpussa, saan rehellisen vastauksen.

– Ymmärrän mitä tarkoitat, mutta emme näe mitään mieltä muunlaisten pelien tekemisessä. Racing-pelejä osaamme tehdä parhaiten. Emme koskaan suostuisi tekemään vaikkapa roolipeliä, sillä siitä ei koskaan tulisi hyvää. Eikä meillä ole hätäpäivää. Olen täysin varma siitä, että autopelit olevat aina suosittuja.

Hänen sanoissaan on tosiaan vinha perä. Ainakin juuri nyt autopelit ovat suositumpia kuin koskaan. Yhtiön tuleva nimike *Stuntman* on esimerkiksi E3-messuista lähtien ollut melko massiivisen hypen kohteena, ja Reflections aikookin tehdä kaikkensa yltääkseen odotusten tasolle.

HILJAISUUS, VALMIINA JA... KAMERA KÄY!

Tavatessani Martin Edmonssonin mies istuu jo kolmatta päivää nojatuolissa kirjoituspöytänsä ääressä vastailemassa peliin liittyviin kysymyksiin. Viikon kuluttua hän on matkalla Los Angelesiin tapaamaan Amerikan lehdistöä. Mutta vaikka hän luultavasti tietääkin, että loman puutteen huomaa, hän esiintyy parhaansa mukaan ammattimaisesti. Säyseästi ja melkein mekaanisesti Edmonsson alkaa kertoa, kuinka hän sai idean *Stuntmanin* pelatessaan Reflectionsin aiempia autopelejä.

– *Stuntmanin* konsepti alkoi kehkeytyä. Pelasimme *Destruction Derbyä* ja huomasimme, kuinka lapsellisen innostuneita olimme autojen runnomisesta. PlayStationin aikoihin ei kuitenkaan ollut ajankohtaista tehdä siihen perustuvaa peliä, joten jätimme ajatuksen muhimaan. *Driverin* jälkeen tutkimme markkinoita ja saimme selville, että monet ihmiset pitävät meidän laillamme autokaahailua sisältävistä filmeistä. Sitä teemaahan olimme jo sivunneet *Driverissä*, mutta kolariteeman ja filminpätkien yhdistelmää ei oltu vielä kokeiltu. Kun niin pitkälle oli jo menty, *Stuntmanin* tekeminen tuntui täysin luontevalta.

STUNTMANISSA PELAAJA TEKEE URAA HUIMAPÄISENÄ STUNTMANINA.

Stuntmanissa pelaaja tekee uraa huimapäisenä stuntmanina. Eri ohjaajat kääntyvät tarvittaessa pelaajan puoleen, ja tämän tulee hoitaa kohtaukset käsikirjoitusten mukaisesti. Kohtauksista tulee vaikeampia ja monimutkaisempia, kun pelaaja etenee pienibudjettisista produktioista hurjempiin Hollywood-kuvauksiin.

Jokainen kohtaus koostuu sarjasta osaotoksia, ja pelaajan olisi tarkoitus tunnistaa esimerkiksi joidenkin *James Bond* -leffojen stunttitemppuja. Seuraavaan kohtaukseen päästäkseen pelaajan on onnistuttava tuottamaan otos, joka täsmää vähintään 75-prosenttisesti ohjaajan toiveita. Testaamaani versioon ei kuulunut yhtään täydellistä kohtausta, mutta tehtyäni voltin saihön yli ja kirjaimellisesti lennettyäni sillan yli sain kuitenkin jonkinlaisen kuvan siitä, mitä tuleman pitää. Ja koska ajotuntuma on suunnilleen sama kuin *Driverissä*, moni seikka puhuu jo uuden menestyspelin puolesta.

"YLEISÖ HALUAA SEKÄ *STUNTMANIN* ETTÄ *GRAN TURISMO 3:N*"

Kun kysyn Martin Edmonssonilta, miten Reflections on pystynyt luomaan niin erityisen tunnelman peleihinsä, mies piristyy ja osoittaa täysin uudenlaista kiinnostusta keskusteluumme.

– Hauskaa, että otit tuon puheeksi. Monet sijoittavat kaikki autopelit samaan lokeroon, mutta *Driver* ja *Stuntman* ovat oikeastaan täysin erilaisia pelejä kuin esimerkiksi *Gran Turismo*. Jos minulta kysytään, niin minusta samanlaisia racing-pelejä on aivan liikaa. Voin ymmärtää, että ihmiset haluavat ostaa sekä *Stuntmanin* että *Gran Turismo 3:n*, sillä ne ovat kaksi täysin erilaista peliä, mutta huonompien samankaltaisten pelien ostaminen on täysin hyödytöntä. Pelinkehittäjän pitää tietää, mitä ihmiset haluavat. *Driver 2:n* jälkeen laajenimme nopeasti, etenkin uusien suunnittelijoiden avulla. *Stuntmania* työstävä tiimi koostuu nyt 80-prosenttisesti suunnittelijoista. Kun otamme uusia työntekijöitä, on tietysti hyödyksi jos he jakavat intohimomme autoihin, mutta olisi epärealistista vaatia koko henkilöstöltä samoja kiinnostuksenkohteita näin suuressa yrityksessä. Osa työntekijöistämme ei välitä pätkääkään autokolareista. Heidän haasteenaan on työskennellä taitavan ammattikunnan kanssa. Jos heidän pitää tietää jotakin autojen toiminnasta, riittää kun kysyy joltain meistä muista. *Stuntmanin* autojen fysiikkaa ohjelmoiva kaveri ei esimerkiksi ole erityisen innostunut autoista, mutta hän tekee kuitenkin todella hyvää työtä. Hänen tapauksessaan kiinnostuksen kohteilla ei näytä olevan merkitystä.

Kun nyt kehittämisestä puhutaan, kysyn Martin Edmonssonilta millaista

> **DVD-SOITTIMELLA TAI VIDEOILLA VOI KATSOA KAIKENLAISIA ELOKUVIA, MUTTA KAIKKIEN HYVIEN PELIEN PELAAMISEEN TARVITSISI KOLME TAI NELJÄ KONSOLIA.**
>
> **- MARTIN EDMONSSON, TUOTTAJA**

PlayStation2-pelien kehittäminen on. Sonyhan on saanut paljon kritiikkiä kehittäjiltä, joiden mielestä koneen kanssa on hankala työskennellä.

PlayStation2 oli, ja on edelleen vaikea työkalu. Syynä ei oikeastaan ole hahmotus tai mikään sellainen, sillä kone on selvästi vahva ja tehokas konsoli. Ongelma on ennemminkin muistikapasiteetissa. Koska muisti maksaa, Sony ei voinut ahtaa sitä koneeseen mahdottomia määriä, ja yhtiön piti siis rakentaa kone, joka pystyi nopeasti siirtämään muistikapasiteettia. Siihen tottuminen ja koneen voimavarojen oppiminen vaati aikaa. Itse asiassa meillä oli hyvin pitkälle viety versio *Stuntmanista*, mutta romutimme sen. Emme olleet aikoneet tehdä niin, mutta puolen vuoden jälkeen tajusimme oppineemme paljon työn lomassa, ja aloitimme alusta kun huomasimme kuinka paljon pystyimme parantamaan. Päätimme pitää työn alkuvaihetta jonkinlaisena harjoittelujaksona, jonka ansiosta *Stuntmanista* voisi tulla vielä parempi peli. Olen vakuuttunut, että juuri niin pitääkin tehdä. Ensimmäiset PlayStation2-pelithän eivät olleet erityisen edistyneitä. Minun mielestäni *Gran Turismo* 3 oli ensimmäinen peli, joka osoitti mihin PlayStation2 pystyy.

Mitä mieltä Edmonsson sitten on muista uusista pelikoneista?

– Xbox on voimakkaampi kone, mutta sitähän ei vielä ole julkaistu. Ja monet E3-messuilla esitellyistä peleistä olivat minulle pettymys. Ne näyttivät valtavasti PC:lle suunnatuilta, mikä ainakin minusta on hieman tylsää. Mutta saammepa nähdä. Tämä kone on ainakin voimakas työkalu. Oletko nähnyt sen?

– Olen.

– Eikö se sinustakin ole suunnattoman suuri? Gamecube sitä vastoin on pienen pieni. Ja Nintendolta tuntuu olevan tuttuun tapaan monia hyviä pelejä tulossa. Aika saa näyttää, kuinka paljon me niissä olemme mukana. Puolen vuoden kuluttua *Stuntmanin* PlayStation2-versiosta tulee Xbox-versio, mutta me olemme pääpiirteittäin yhtä kiinnostuneita kaikista konsoleista.

LUKSUSLUISUA

Pelitalossa vierailtaessa ja esittelyä kuunneltaessa esiin tulee usein kohderyhmä "casual gamers". Käsitteellä viitataan niihin henkilöihin, jotka pitävät pelaamisesta, mutta tietyissä rajoissa. Monet näistä niin sanotuista luksuspelaajista ovat täyttäneet 20 vuotta, joten kyseessä on suhteellisen ostovoimainen kuluttajaryhmä. Jos nämä vaikeasti viehätettävät pelaajat onnistuu voittamaan puolelleen, kerättävänä pitäisi olla kelvollinen potti. Reflectionsilla ollaan erityisen tarkkoja sen onnistumisesta. Jutellessani Martin Edmonssonin kanssa saan kuulla useaan kertaan, että *Stuntmanista* tulee peli, joka sopii erinomaisesti kruunaamaan kapakassa vietetyn illan tai vartin ajankuluksi kello yhdeksän leffan alkua odotellessa.

– Valitettavasti en usko, että peleistä tulee koskaan yhtä suosittua ajanvietettä kuin elokuvista. Ensinnäkin pelit vaativat vastavuoroisuutta, mikä on paljon kehittyneempää ja vaativampaa kuin esimerkiksi levyn laittaminen DVD-soittimeen ja playn painaminen. TV-pelit puhuttelevat muutenkin vain tiettyä ikäryhmää. Pikkulapset ja vanhukset eivät erityisemmin peleistä perusta. Toisekseen markkinat ovat liian jakautuneet. Esimerkiksi DVD-soittimella tai videoilla voi katsoa kaikenlaisia elokuvia, mutta kaikkien hyvien pelien pelaamiseen tarvitsisi kolme tai neljä konsolia. Uskon kuitenkin, että peliteollisuus kasvaa vielä nykyisestään. – Kyllä, uskon niin.

PERINTEISTÄ PÄRISTELYÄ

Haastattelun loppua kohti keskustelumme kääntyi koskemaan vanhoja klassikkoelokuvia ja niiden enemmän tai vähemmän kuuluisia autokaahailuja. Martin Edmonsson suhtautuu kriittisesti useimpiin mainitsemistani nimistä, ja vaikka meillä onkin aika erilainen maku, pyydän häntä paljastamaan oikeaoppisen autohurjastelun salat.

– Hyviä moderneja kaahailukohtauksia ei ole, joitakin *Roninin* kohtauksia lukuun ottamatta. *Puhallettu 60 sekunnissa* on esimerkiksi täysin surkea. Tarkoitan, että autotakaa-ajoihin perustuvan elokuvan pitäisi ainakin olla komeasti kuvattu. Itse pidän eniten raskaista jenkkiautoista, joissa on kehno pito ja jotka luisuvat tiellä, kallistuvat kadunkulmasta ja menevät päreiksi, kun niihin törmää. Luultavasti siksi, että sellaisia autoja oli kasvuvuosieni leffoissa. Pienenä saadut vaikutteet istuvat tiukassa loppuelämän, tiedäthän. Jos saan valita, katson ennemmin monta vuotta vanhan kaahailun kuin jonkin uusista.

Vaikka en sanokaan sitä hänelle, olen samaa mieltä. Ja jos teillä ei edelleenkään ole aavistusta siitä, mikä *Stuntman* on pelejään, kipaiskaapa lähimpään videovuokraamoon ja kysykää *Bullittia*. Pääosassa on Steve McQueen. ■



Tiimi.



Tuottaja: Martin Edmonsson.



Inspiraatio.



Työkalu.

Vuosi kääntyy kohti loppuaan. Jäljellä on tämän numeron jälkeen vielä yksi PC Pelaajan numero, kunnes siirrymme seuraavaan vuoteen – ja kuten niin monta kertaa on mainittu, tulee ensi vuodesta erittäin mielenkiintoinen pelien kannalta. Muutokset yltävät konsolipelirintamalta kännyköihin ja digi-tv:hen saakka. Toivottavasti vuoden kuluttua voimme katsoa kulunutta vuotta positiivisessa valossa.

Xboxin ensimmäiset mainokset ovat tämän tekstin kirjoitushetkellä alkaneet pyöriä Kanadassa ja USA:ssa. Eikä ihme, sillä konsolin julkaisu lähestyy. Euroopassa joudumme, kuten tavallista, odottamaan Xboxia hieman pidempään kuin kollegamme Washingtonissa tai Tokiossa. Miljardien mainosbudjetin tukema Microsoftin Xbox näyttää mainosten perusteella luottavan samaan konseptiin mihin Sony aikoinaan uuden konsolin promootiossa: maailma on synkkä ja mustavalkoinen, kuten David Lynchin ohjaamassa PlayStation2-spotissa reilu vuosi sitten. Nintendon taas voisi kuvitella mainostavan Gamecubea japanilaisittain pastelliväreissä ja iloisella musiikilla. Pian nähdään kumman valmistajan strategia vetoaa pelaajiin paremmin ja mitä Sony tekee säilyttääkseen asemansa konsolimarkkinoilla.

Tässä PC Pelaajan numerossa olemme antaneet Sid Meierin ja *Civilization III:n* varastaa lähes koko show'n. Kuukauden kuluttua palaamme jälleen peliarvosteluihin, mutta tällä kertaa emme voineet sivuuttaa lukuisten pelaajien suosikkipeliä ja koko pelialan arvostaman gurun haastattelua. Sid Meier-suurhaastattelun lisäksi tarjoamme kolmannen osan Zakin kirjoittamasta scene-sarjasta, joka käsittelee suomalaista Amiga-sceneä 1980- ja 1990-lukujen taitteessa.

PC-osiosta tulevan palautteen oikea osoite on edelleen pcpelaaja@egmont-kustannus.fi. Lähettäkää kehuja, haukkuja ja parannusehdotuksia. Otamme kaiken tasapuolisesti vastaan ja pyrimme huomiomaan saamamme palautteen tulevissa numeroissa. Lopuksi vielä korjaus edelliseen Peliteoria-kolumniin: Tekstissä mainittiin, että kyseisessä numerossa olisi ollut reportaasi Assembly 2001 -messuilta, kun se todellisuudessa julkaistiin jo edellisessä numerossa. Pahoittelemme.

Aloitin kirjoittamalla tulevista konsoleista ja pelien kehittymisestä. Aiheeseen on ainakin Jeff Briggsilla, Sid Meierin tärkeimmällä työkumppanilla, selkeä näkökulma: "CD-ROM-formaatti ja kasvava muistikapasiteetti on johtanut siihen, että pelien tekeminen vaatii yhä enemmän työtä ja rahaa. Enää ei voi jättää jotain pois ja syyttää siitä laitteiston rajoituksia". Miehellä on kahden vuosikymmenen näkemys peliteollisuuteen, joten uskokaamme häntä.



Kalle Rosti
toimittaja

PELITEORIA

TÄSSÄ KOLUMNISSA KÄSITELLÄÄN JOKA KUUKAUSI PC-PELIKULTTUURIN AJANKOHTAISIA ILMIÖITÄ.

Realismin ylistys

Viime aikoina on keskustelu tietokonepeleistä sekä etenkin niiden haitallisesta vaikutuksesta nuoriin jälleen nostanut päätään. Eri lehdet suorastaan pursuavat niin sanottua asiantuntijatietoa siitä, kuinka pelit ovat korvanneet vanhemmat kasvatuksessa ja peleillä näytti olleen osansa myös syyskuussa Yhdysvaltoihin tehdyissä terrori-iskuissa. Näyttäisi tosiaan siltä, että kaikki olisi hyvää ja kaunista jos tietokonepelit saataisiin hävitettyä markkinoilta pysyvästi.

Onneksi yleistä kauhistelua vastaan on noussut myös soraääniä. Jos pelit olisivat syypäinä suurimpaan osaan kaikesta laittomasta ja pahasta mitä maailmassa tapahtuu, olisi niillä siten varsin suuri vaikutus koko maailmaan. Mairittelevaa, mutta ei kovin todennäköistä. Kenties ongelma on siinä, että asiantuntijat kritisoivat ilmiötä jota eivät tunne ja jossa eivät ole olleet mukana. Monien lausuntoja antavien kannattaisi ostaa jokin pelikone ja kokeilla pelaamista itse.

Mielestäni lienee hyvin epätodennäköistä, että esimerkiksi syyskuisten terrori-iskujen harjoitteluun olisi käytetty Microsoftin Flight Simulatoria kuten lehdissä ja televisiossa käydyssä keskustelussa väitettiin. Tietokonepelien todellisuusasteen kohoaminen aiheuttaa asiantuntijoissa ilmeistä kauhua, mutta jälleen ilman omakohtaista kokemusta. Useat tuntuvat lisäksi sekoittavan keskenään ammattimaiset simulaattorit, joilla esimerkiksi oikeita lentäjiä koulutetaan, niihin peleihin mitä kotiin voi ostaa. Istuessaan näppäimistön ääressä ja kuunnellessaan pienistä kaiuttimista lentokoneen moottorien "realistista" suhinaa, ei vaikutelma ole kovin lähellä totuutta. Lennon aikana ruudulla liikkuu hidas ja eloton maisema ja lentokoneen ohjaimia kontrolloidaan näppäimistöllä tai hiirellä.

Tietokonepelit ja Microsoft näyttävät olevan kaksi erinomaista syntipukkia lähes mille tahansa epäoikeudenmukaisuudelle maailmassa. Valitettavaa on, että oikeat ongelmat jäävät silloin taustalle ja sanomalehtien toimituksessa pelataan lentosimulaattoreita, kun oikeasti pitäisi olla tekemässä jotain aivan muuta.

KALLE

SIVISTYNYT MIES

SID MEIER ON ELÄVÄ LEGENDA. YHTENÄ HARVOISTA PELINTEKIJÖISTÄ HÄN ON SAANUT NIMELLEEN SELLAISEN PAINOARVON, ETTÄ SE YLITTÄÄ JOPA MIEHEN LUOMIEN PELIEN SUOSION. KONSOLIPELAAJA MATKUSTI ATLANTIN YLITSE KESKUSTELEMAAN TÄRKEIMPIIN KUULUVAN PELIGURUN KANSSA JA KATSASTI SAMALLA *CIVILIZATION III:N*.

[illegible]

Ihminen on aina pyrkinyt eteenpäin täynnä keksimisen intoa ja halua tehdä asiat entistä paremmin. Sivilisaation ainaista kehittymistä ei ole voitu pysäyttää, vaikka monet tahot ovat siihen pyrkineet, mukaan lukien erilaiset uskonnot, sotaisat kuninkaat, kierot poliitikot ja pahantahtoiset terroristit. Jo muinaisessa Babyloniassa pyrittiin rakentamaan taivaaseen saakka yltettyvä torni, ja ellei itse jumala olisi puuttunut asioiden kulkuun, olisi yrityksessä onnistuttu. Tai niin ainakin legenda kertoo.

Jos lausuu sanan *Civilization*, niin ainakin useimpien tietokonepelien harrastajien silmiin syttyy pieni pilkettä. Pelissä itse pelaaja on jumala. Harvoissa peleissä on onnistuttu yhtä hyvin sälyttämään pelaajan harteille ihmiskunnan historian käänteet ja ihmisten tekemiset kuin *Civilizationissa*. Harvat pelit ovat olleet myös yhtä hauskoja. *Civilization* ei ollut tokı ensimmäinen strategiapeli, mutta on ehdottomasti oman lajityyppinsä valtias. Pelien kuten *Railroad Tycoon*, *Empire*, *Avalon Hillin Civilisation* ja erityisesti *Sim City* inspiroima Sid Meier päätti vuonna 1991, että oli aika luoda jotain uutta. Erityisesti pelissä *Sim City* käytetty rakenne teki häneen vaikutuksen: rakentamiseen ja eteenpäin pyrkimiseen keskittyneen pelin edelleenkehittäminen tuntui mukavalta ajatukselta.

Kun *Civilization II* tuli myyntiin, ei Sidin ja hänen tiiminsä tarkoituksena ollut luoda enää uutta versiota pelisarjaan. Fanien lähettämät vaatimukset ja se, että pelissä löytyi yhä kehitettävää, saivat heidät ajattelemaan asiaa uudemman kerran. Niinpä se on pian täällä: *Civilization III*.

PELIT PUHUVAT PUOLESTAAN

Baltimore, Maryland, elokuu 2001. Uhmaan minulle noussutta kuumetta, kiroan säätä päässä jomottavaa matkauupumusta ja astun sisälle Firaxisin studioon. Juuri täällä tehdään parhaillaan viimeisiä silauksia *Civilization III* -peliin. Joka puolella istuu ihmisiä liimautuneina näyttöpäätteidensä ääreen, usein vielä varustettuina suurella makeispussilla ja limonadilasilla. Ollaanhan sentään USA:ssa.

Tunne Sid Meierin tapaamisesta on hieman outo. Ei pelkästään sen vuoksi, että hän on yksi pelimaailman suurista ikoneista, vaan siksi, että hänen väitetään olevan hieman eksentrinen ja kummallinen. Kaiken maineen ja mammonan voisi myös olettaa nousseen miehen päähän, ajattelen.

Hän kuitenkin yllättää positiivisesti. Monet tapaamani ja haastattelemani pelialan hahmot ovat olleet varsinaisia diivoja, enemmän kiinnostuneita ympärilleen keräantyneestä maineesta kuin juuri mistään muusta. Sid Meier on mukava, rento ja erittäin ammattitaitoinen. Hän tietää tekevänsä hyviä pelejä eikä katso aiheelliseksi muistuttaa muuta maailmaa asiasta tasaisin väliajoin. Pelit puhuvat puolestaan. Olisi kuin vertaisi Oasis-yhtyeen Gallagher-veljeksiä sympaattisiin Radioheadin jäseniin. Sid hymyilee kameralle, joskin hieman väsyneenä. Siitä voi huomata, että kaikki haastatteluun liittyvä on hänelle jo tuttua. Silti hän puhuu työstään ja tekemisistään palavalla innolla.

SID JA HÄNEN PELINSÄ

Vuosien saatossa Sid Meieristä on tullut ilmiö. Hänen nimensä on yhtäläisyysmerkki laadulle ja on usein parempi tae menestyksestä kuin itse peli. Kuinka hän itse suhtautuu peliteollisuudessa saamaansa maineeseen?

– Hah hah! Ainakin se on selkeä etu yritykselle. Meillä on varaa epäonnistua kertaalleen. Kuitenkin vain kerran, sillä sen jälkeen ei varaa epäonnistumiselle enää ole. En usko maineen aiheuttavan välinpitämättömyyttä sitä kohtaan mitä täällä teemme, sillä saamme vain yhden mahdollisuuden onnistua toimissamme, minkä jälkeen Sid Meierin nimi saattaisi yhtä hyvin edustaa huonoja pelejä hyvien sijasta. Hyvä maine antaa meille kuitenkin hieman enemmän tilaa kokeilla useampia eri aisoja ideoita.

Sid Meier ei näytä antaneen maineen nousta päähän. Hän vetää tarkan rajan sen välille, kun hän on siviilipersoonana ja kun hän edustaa Sid Meier -tavaramerkkiä. On olemassa tavallinen Sid ja se Sid, joka edustaa pelejä. Samasta syystä hän ei ota pelien vastaanottamaa kritiikkiä henkilökohtaisesti.

Menestys on, kuten tavallista, johtanut monet kil-

[illegible]

enemmän tai vähemmän kopioineet hänen ideoitaan. Tähänkin asiaan hänellä on lähes epäterveellisen terve näkökulma.

– Sehän on fantastista! Tilanne ei ole sellainen, että Firaxis olisi vastakkain esimerkiksi Activisionin kanssa: olemme kaikki samassa veneessä ja niinpä kyse on enemmän pelialasta kokonaisuutena vastaan elokuva-ala tai televisio. Kaikkien mukana olevien kannalta olisi huonoa, mikäli sanoisimme: "ette voi käyttää tätä ideaa, sillä me keksimme sen ensimmäisinä" tai "haloo, tämä kuva on aivan liiaksi samankaltainen sen kanssa, mitä käytimme edellisessä pelissämme". Tuolla tavalla emme olisi päässeet nykyiseen asemaamme. Lainaamalla toisiltamme parhaita ideoita ja uomalla uusia olemme voineet tehdä jatkuvasti parempia pelejä.

Mitä peliä Sid Meier itse pitää parhaimpana saavutuksenaan?

– Jaa, vaikea sanoa. Ne ovat kaikki kuin lapsia, kaikki erilaisia, mutta silti niistä pitää jokaisesta [illegible] paljon. Jos on kuitenkin pakko valita, sanoisin, että *Civilization*, sillä siitä tuli juuri sellainen, mikä oli tarkoituksemme, ja olemme saaneet siitä paljon palautetta. Ihmiset muistavat missä [illegible] maansa pelasivat *Civilizationia* ja he voivat sanoa: "Ah, *Civilization*. Kyllä, olin juuri samaan aikaan menossa yliopistoon enkä saanut mitään tehdyksi, kun pelasin jatkuvasti *Civilizationia*." Hah hah!

Civilizationin avulla Sid Meier nousi myös yhä enemmän suuren yleisön tietoisuuteen. Jopa omien ystävien vanhemmat pelaavat kyseistä peliä, mikä selvästi tekee vaikutuksen Sidiin. Kuinka hän itse suhtautuu yleisöönsä? Onko tärkeää tavoittaa myös ne, jotka eivät yleensä koske tietokonepeleihin?

– On erinomaista, jos niin tapahtuu, mutta emme pyri tekemään [illegible] pelkästään [illegible] tä yleisöä ajatellen. Teemme pelejä, jotka ovat meidän mielestämme hauskoja ja joita haluamme itse pelata. Tiimi on samalla testiyleisömme. Jos teemme hyvän pelin, tulee sitä toivon mukaan pelaamaan myös muut ihmiset kuin me tekijät. *Civilizationin* kohdalla meillä oli onnea: se sisälsi jotain, johon kaikki saattoivat samastua. Ajattelimme, että suuri yleisö karhtaisi aihetta historiaa ja tylsää kirjatietoa, mutta ihmiset innostuivat mahdollisuudesta muuttaa historiaa.

SIDIN OIKEA KÄSI

Huomattavasti vähemmän tunnettu kuin Sid Meier, mutta yhtä tärkeä osa pelien kehitystyötä on Jeff

FAKTA

[illegible]

Civilization on pelisarja, mistä hänet tunnetaan kaikkein parhaiten. Meierin ansiolista on kuitenkin huomattavasti suurempi. Aloitettuaan työskentelyn pelialalla vuonna 1984 hän on työskennellyt parinkymmenen pelin parissa, joihin strategiapelien lisäksi kuuluu lentosimulaattoreita ja musiikkiohjelma klassiselle musiikille. Seuraavassa lista hänen tärkeimmistä peleistään, mutta kuten sanottu, listasta voisi tehdä pidemmänkin.

[illegible] (1984)
[illegible] (1985)
[illegible] (1987)
[illegible] (1988)
[illegible] (1990)
[illegible] (1991)
[illegible] (1993)
[illegible] (1994)
[illegible] (1997)
[illegible] (1997)

CIVILIZATIONIN KOHDALLA MEILLÄ OLI ONNEA; SE SISÄLSI JOTAIN, JOHON KAIKKI SAATTOIVAT SAMASTUA. AJATTELIMME, ETTÄ SUURI YLEISÖ KAIHTAISI AIHETTA: HISTORIAA JA TYLSÄÄ KIRJATIETOA... MUTTA IHMISET INNOSTUIVAT MAHDOLLISUUDESTA MUUTTAA HISTORIAA.

pc

> MINUN TEHTÄVÄNI EI OLE PÄÄTTÄÄ, ETTÄ "DEMOKRATIA ON HYVÄ", TAI ETTÄ "TUO TAI TUO ON HUONOA", SAATI EDISTÄÄ OMIA POLIITTISIA MIELIPITEITÄNI. LUULISIN, ETTÄ PELAAJA HUOMAISI TUOLLAISEN ASENTEEN HETI, EIKÄ ENÄÄ OLISI KIINNOSTUNUT PELISTÄ KOSKA EI OLISI ITSE SEN TAPAHTUMIEN KESKIPISTEENÄ.
>
> – SID MEIER, PELINKEHITTÄJÄ



Tutkapari Jeff ja Sid. Niin kauan kuin nämä miehet vaeltavat maan päällä, on pelien tulevaisuus turvattu.

Briggs – mies, jolla on Sidin lailla monia erilaisia pelien tekemiseen liittyviä taitoja. Hän on muun muassa taitava pelimusiikin säveltäjä. Firaxisin vierailuni aikana nappasin myös Jeffin kiinni ja esitin hänelle muutamia kysymyksiä. Pian osoittautui, että mies oli vähintään yhtä miellyttävä ja suulas kuin herra Meier.

Jeff ja Sid ovat työskennelleet yhdessä jo pitkän aikaa. Jeff aloitti Microprosen, Sidin oman yhtiön, leivissä vuonna 1986 ja joitakin vuosia myöhemmin he tekivät ensimmäisen yhteisen pelin. Kuinka pelien tekeminen nykyisin eroaa siitä, millaista se oli esimerkiksi kymmenen vuotta sitten?

– Se on sekä helpompaa että vaikeampaa kuin silloin, sanoo Jeff. Helpompaa siksi, että monia asioita on sittemmin standardisoitu esimerkiksi Windowsin vaikutuksesta, ja myös siksi, että käytössä olevan muistin määrä on kasvanut. Aiemmin saattoi kovalevylle mahtua 64 kilobittia. Ei siis megabittejä vaan kilobittejä! Samanaikaisesti on CD-ROM-formaatti ja kasvava muistikapasiteetti johtanut siihen, että pelien tekeminen vaatii yhä enemmän työtä ja rahaa. Enää ei voi jättää jotain pois ja syyttää siitä laitteiston rajoituksia.

Civilization on länsimaisen pelitalon luomus ja tehty siten länsimaisesta näkökulmasta käsin. Siitäkin huolimatta pelistä on tullut suosittu ympäri maailmaa, erityisesti Koreassa ja Japanissa. Jeff Briggsin mielestä hyvä peli on aina hyvä peli kulttuurista riippumatta. Hyvässä pelissä tulisi myös olla seuraavat kolme elementtiä: ensiksi pelaajan täytyy tuntea, että hänellä on pelin aiheesta jotain tietoa, toiseksi pelaajan pitää pystyä hallitsemaan peliä senhetkisillä taidoillaan, ja kolmanneksi pelin teema pitää pystyä esittämään yhdellä lauseella.

Miksi strategiapelit ovat tällä hetkellä niin suosittuja, toisin kuin esimerkiksi kymmenisen vuotta sitten?

– *Civilization*. Kyseisen pelin kautta kaikki alkoivat pelata strategiapelejä. Kukaan ei tuohon aikaan uskonut pelin ideaan, mutta Sidin mielestä pelistä pystyttiin tekemään hieno, ja hän halusi julkaista sen. En halua kasata heille kaikkea kunniaa, mutta tämä on totuus: *Civilization*, *Railroad Tycoon* ja *Sim City*. Pelasimme *Sim Cityä* jatkuvasti. Niin, ehkä kaikesta on sittenkin kiittäminen *Sim Cityä*.

SID LUO HISTORIAA

Sid Meier on luonut historiaa kahdessa merkityksessä. Hänen pelinsä ja erityisesti *Civilization*-sarja ovat usein edustaneet strategiapelien kehityksen käännekohtia, mutta vähintään yhtä tärkeää on niiden luoma pohja historiaan liittyville peleille. Sid Meieriä ja Jeff Briggsiä yhdistää intohimo historiaan, minkä huomaa tarkastellessa pelien yksityiskohtia ja niiden historiallista taustatietämystä.

Civilization III on vaatinut melkoisesti historian tutkimusta, mutta paljon oli jo aloitusvaiheessa valmiina, kiitos aiempien pelien.

[illegible]

– Haluaisimme kaiken olevan historian kannalta mahdollista – että pelin tapahtumat olisivat oikeasti voineet olla osa ihmiskunnan historiaa. Emme kuitenkaan ole halunneet olla siinä määrin historiallisesti korrekteja, että pelin tapahtumat olisivat jo valmiiksi rajattuja. Perusajatuksena on loppujen lopuksi se, että pelaajalla tulee olla mahdollisuus muuttaa halutessaan historiaa ja päättää, kuinka sivilisaatio selviää koettelemuksistaan. Historiallinen tausta on toki myös vain hauskan pelin tukirakenne. Mikäli peli alkaa tylsistyttää, voi tapahtumien kulkua muuttaa.

Onko *Civilizationissa* sitten opetuksellinen puolensa, etenkin kun ajattelee sen taustaa varten tehdyn tutkimuksen määrää ja tapahtumien oikeellisuuden varmistamiseksi nähtyä vaivaa?

– Ei ole. Alkuperäisen *Civilizationin* julkaisun aikaan ainoa strategiapelejä halveksuimpi lajityyppi olivat opetukselliset pelit. Haluamme itse mielellään tehdä eron oppimisen ja valistamisen välille. Ihmiset haluavat mielellään oppia itse asioita, mutta he eivät halua ylhäältä tulevaa valistusta. Juuri siihen pyrimme *Civilization*-pelissä. Ihmiset ovat tyytyväisiä ja iloisia keksittyään pelissä jotain uutta, ratkaistuaan ongelman tai ymmärrettyään jotain tärkeää. He haluavat kuitenkin tehdä kaiken itse, eikä että me tekisimme asiat heidän puolestaan. Toivomme siis pelaajien oppivan jotain peliemme kautta, jos ymmärrät mitä tarkoitan.

Sid Meierin pelit pitävät usein sisällään mahdollisuuden väkivaltaan ja sotaan, eikä *Civilization III* ole sen suhteen poikkeus. Onko pelintekijöillä hänen mielestään moraalinen vastuu mukana työssään?

– Kyllä on. Minulla on muun muassa vastuu olla tietoinen pelien välittämästä maailmankuvasta, ja minun on hankala hyväksyä tällä hetkellä markkinoilla olevia ultraväkivaltaisia pelejä. Vastuun pakeneminen, pelien vaikutuksen kieltäminen tai television ja elokuvien syyttäminen... me voimme olla siinä suhteessa parempia. Toisaalta minun tehtäväni ei ole päättää, että "demokratia on hyvä", tai että "tuo tai tuo on huonoa", saati edistää omia poliittisia mielipiteitäni. Luulisin, että pelaaja huomaisi tuollaisen asenteen heti, eikä enää olisi kiinnostunut pelistä koska ei olisi itse sen tapahtumien keskipisteenä.

Senkö vuoksi he eivät ole halunneet ottaa uskontoa olennaisemmaksi osaksi peliä? Uskontohan on yksi erittäin tärkeä osa yhteiskunnan kehitysprosessia.

– Kyllä, on olemassa joitain asioita, joiden puolesta (tai joita vastaan) ihmiset tuntevat erittäin voimakkaasti. Niiden ottaminen mukaan peliin olisi erittäin ongelmallista ilman, että joku kokisi tulleensa kohdelluksi epäoikeudenmukaisesti. Siksi pidättäydymme pois sellaisesta.

ENTÄ TULEVAISUUS?

Kuinka kauan Sid Meier aikoo jatkaa työtään? Kuinka

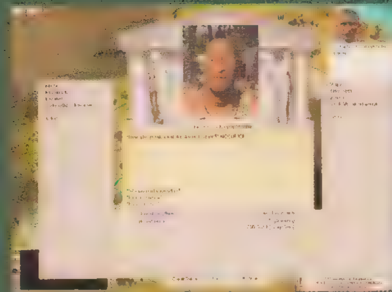
[illegible]

FAKTA

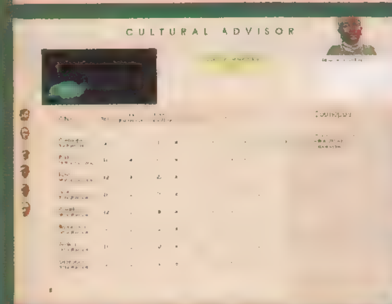
Mikäli olet pelannut *Civilizationia* aiemmin, voit hypätä tämän tekstin ohitse. Mikäli taas et ole koskaan pelannut kyseistä peliä, kannattaa lukea eteenpäin niin saat käsityksen siitä mistä siinä on kyse. Näin voit ainakin antaa ymmärtää, että tiedät pelin perusolemuksen.

Civilization-sarjassa pelaaja seuraa oman sivilisaationsa kehitystä haparoivista ensiaskeleista tuhansia vuosia eteenpäin nykyhetkeen. Kyse on vuoropohjaisesta strategiapelistä monine ominaisuuksineen. Sota ja sotilaallinen mahti ovat tärkeitä, mutta on olemassa myös monia muita keskeisiä seikkoja, jotka pitää ottaa huomioon. Keksinnöt, kuten matematiikka tai pyörä, kehittävät sivilisaatiota eteenpäin. Sen lisäksi muihin kansoihin täytyy pitää yllä diplomaattisia suhteita ja pitää omat kansalaiset tyytyväisenä muun muassa erilaisten ylellisyystavaroiden avulla. Muutoin ihmisistä tulee onnettomia ja he alkavat kapinoida. *Civilization*-sarja onnistuu hienolla tavalla yhdistämään kaiken edellämainitun yhteen. Peli on syvällinen, mutta samalla helppo ja hallittavissa.













monta peliä hän voi vielä tehdä? Miehen itsensä mukaan hänellä on pää yhä tulvillaan ideoita, jotka vain odottavat toteutumista. Ei varmasti mikään ihme, sillä Sid Meierillä on monta inspiraation lähdettä: hänen poikansa, maailmanhistoria, kuten myös elokuvat ja kirjat. Monet hienoista ideoistaan Sid on ammentanut lapsuudestaan: ajatuksia ja visioita, jotka hänellä oli lapsena, on nyt mahdollista toteuttaa peleissä ja erilaisissa strategisissa näkökulmissa.

Joskus Meier ajattelee myös muiden lajityyppien pelejä, mutta hänen mielestään ei ole syytä heittäytyä uudelle alueelle, jos tekijällä ei ole mitään uutta tarjottavana. Toki hän voisi tehdä seuraavaksi esimerkiksi kilpa-ajopelin, mutta se tuskin pärjäisi *Gran Turismo 3*:lle. Sen vuoksi hän ei vaivaudu yrittämään.

Entä konsolisuunnitelmat *Civilization III*:lle?

Vaikea kysymys. Pelimme pidämme [illegible] PC:ssä, sillä se on paras formaatti tekemillemme peleille. Emme ole tehneet asiasta mitään päätöstä, sillä kyse on myös vakavasta soveltuvuusongelmasta. Kuitenkin, niin pian kuin olemme saaneet pelin valmiiksi, tulemme palaamaan myös tämän kysymyksen pariin.

[illegible]

Kuinka *Civilization III* eroaa edeltäjistään? Yksityiskohtaisen esittelyn ohessa Jeff Briggs kertoo kaiken olennaisen, mitä tarvitsee tietää tulevasta lisäyksestä *Civilization*-sarjaan. Vaikka pelissä onkin mukana useita uusia ominaisuuksia, tulevat vanhoja versioita pelanneet tuntemaan olonsa kotoisaksi: peruskonseptiin ei ole kajottu ja tarkoituksena on yhä luovata oma yhteiskunta historian hämärästä nykypäivään.

Yksi suurista uudistuksista on pistelaskutapa. Tietenkin valittavana on erilaisia voittamiseen johtavia strategioita, mutta nyt otetaan huomioon sivilisaation kehityksen koko sen historian ajalta, ei pelkästään pisteestä mihin se lopussa päätyy. Se, että pelaaja oli maailman herrana vuoden 1 tienoilla, on yhtä tärkeää kuin se mitä hän tekee 1900-luvulla. Pelin aikajana on myös jaettu neljään osaan. Seuraavaan ajanjaksoon pääseminen vaatii tiettyjen asioiden suorittamista. Niihin voi kuulua teollisuuden kehittäminen, ellei pelaaja ole vielä keksinyt esimerkiksi pyörää. Muut tehtävät ovat kiinni pelaajan omasta tahdosta.

Ennen varsinaisen pelin alkua pääsee valitsemaan, miltä maailma näyttää: kuinka suuri maailma on, miten paljon vettä on löydettävissä ja tietenkin mitä sivilisaatiota haluaa päästä ohjaamaan. Eri sivilisaatiovaihtoehtoja on kuusitoista. Niihin kuuluvat niin roomalaiset ja atsteekit kuin myös saksalaiset ja yhdysvaltalaisetkin.

Erottautuakseen toisistaan jo alussa joutuvat eri sivilisaatiot aloittamaan kahdella erilaisella taidolla. Esimerkiksi japanilaiset omaavat alussa sotataidon ja taidon työstää metallia. Sen lisäksi jokaisella sivilisaatiolla on oma erityisominaisuutensa jossain vaiheessa, ja mikäli voittaa kamppailun tämän ominaisuuden avulla, saa sivilisaatio siunauksekseen kultaisen ajanjakson kahdenkymmenen vuoron ajaksi, jolloin se voi kasvattaa ja kehittää yhteiskuntaa huomattavasti.

"Tällä tavoin nostamme eri sivilisaation hallitsevaan asemaan eri aikakausina. Zulujen jousimiehet esiintyvät jo pelin varhaisessa vaiheessa, kun taas USA:n F-18-hävittäjät eivät tule esiin kuin vasta pelin loppupuolella", sanoo Jeff Briggs.

Yksi tärkeä uutuus on myös Culture-arvo. Mitä suuremman kulttuurisen arvon kaupungit saavat, sitä suurempi niiden vaikutusalue on. Pelin edetessä kaupungit yhdistävät vanhoja kolonisoituja alueita ja luonnonvaroja, jolloin kaupunkien rajat ulottuvat toisiinsa. Sen sijaan, että pelaajalla olisi hallussaan hajanainen maa ja kaupunkeja siellä täällä, muodostuu maasta yhtenäinen imperiumi. Erityisen kiinnostavaksi tilanne kehittyy silloin, kun pelaajan kaupunkien rajat yltävät vastustajan rajoihin ja tapahtuu kulttuurien vaihtoa. Pelaajan täytyy silloin tyynnytellä kaupungin asukkaita välttääkseen levottomuuksia.

Luonnollisesti myös pelin visuaalinen ulkoasu on parantunut asettaakseen *Civilizationin* nykystandardeihin sopivaksi. Pelaajan eri aikoina ja arkkitehtonisina kausina rakennetun palatsin näkeminen on vaikuttavaa. Kaiken kaikkiaan uudistuksia on tehty grafiikan puolella vaisin maltillisesti, mikä johtuu erityisesti yksinkertaisuuden ja käytettävyyden säilyttämisestä. Kaikki tapahtuu edelleen suoraan kartalla, mukaan lukien taistelut. Uutta ovat korkeuserot: vuorelta näkee kauemmas kuin tasaiselta maalta.

Civilization III on lähes valmis. Se ei kuitenkaan tarkoita, että Sid ja Jeff ehtisivät lomailemaan. Seuraava projekti on nimeltään Sid Meier's SimGolf. Pitkästä aikaa Sid Meier vastaa suurimmasta osasta ohjelmointia tässä ensimmäisessä humoristisessa pelissään.

SCENE – OSA 3

G'DAY!

TEKSTI: ZAK

Tietokoneet ovat varsin harmittomia. Nykyisin ne ovat myös ehdottoman tarpeellisia. Joskus on kuitenkin kuulunut puheita hakkereista ja muista bittimaailman laveaa polkua kulkeneista. Millaista peliharrastuksen laiton toiminta lopulta onkaan – paitsi laitonta ja rangaistavaa tietty?

Parhaimpiin asioihin tietokonescenessä kuului yhteydenpito erilaisiin ihmisiin. Sen asian suhteen oli olemassa tosin omat ongelmansa. Uusien jäsenten rekrytointi omaan ryhmään oli hankalaa puuhaa. Se vaati taiturointia hyvien välien säilyttämisen ja häikäilemättömän hyödyn hakemisen välimaastossa. Taitavien koodaajien, musiikintekijöiden tai graafikoiden tarve oli aina olemassa ja parhaita yritettiin jatkuvasti saada vaihtamaan ryhmää. Kontaktit ja maine olivat avaintekijöitä. Matka scenen huipulle oli todella hankala, etenkin jos aloitti ryhmän täysin nollilta. Hyvään ryhmään liittyminen oli helpoin tapa päästä paistattelemaan parhailla paikoilla. Kunnioitus oli myös syvää erilaisissa tapaamisissa, *partyissa*, joissa maineikkaimmat ryhmät saivat aina parhaat ja suurimmat tilat. Lisäksi maineikkaita tekijöitä kunnioitettiin erilaisissa tapahtumissa. Nimettömät ryhmät väsäsivät nurkissa omaa materiaaliaan ja yrittivät päästä nokkimisjärjestyksessä ylöspäin.

Artikkelisarjan edellisessä osassa mainitun *Factorin* jälkeinen kokoonpanomme alkoi olla todellinen tekijä scenessä. Muutama yksinkertainen intro (eli demoa vähäisempi ohjelma, joka useimmiten sisälsi musiikkia, grafiikkaa ja tekstiä) saatiin julkaistuksi ja kontaktit kuntoon. Tunnettuvuus toi myös vastuuta. Aina kun kotimaisissa ryhmissä tapahtui jotakin, piti pääorganisaattorin olla selvillä tilanteesta ja pitää yhteyttä muualle.

Piireihin nousseille uusille lupauksille soittaminen oli usein varsin turhauttavaa, sillä yhdessä yössä tullut maine ja kunnia sai monen kohdalla huonoimmat piirteet esiin. Puhelimen toisessa päässä saattoi puhua 14-vuotias harrastaja itsestään kuin tähdestä jonka eteen punaiset matot tuli levittää. Keskinkertaista ryhmää edustaessaan piti varautua tylyyn kohteluun. Toinen ikävä piirre olivat erilaiset pila- ja haukkumissoitot, joita harrastettiin puolin ja toisin. Joskus tapahtui myös käsirysyjä. Ainakin Saksassa 90-luvun alkupuolella järjestetyillä CeBIT-messuilla kiersivät poliisit etsimässä tappelupukareita: viranomaiset olivat nimittäin saaneet vihiä kahden toisiaan vastustavan ryhmittymän, *Paranoimian* ja *Tristar and Red Sector Inc.:in* (TRSI) jäsenten kaavailevan tappelua. Joitain iskuja tarinoiden mukaan vaihdettiin ja pari TRSI:n jäsentä vietti seuraavan yönsä saksalaisessa putkassa. Paranoimiaan liittyvänä legendana pitää mainita, että sen väitettiin olevan yhdysvaltalaisen mafian hakkeriosasto, mutta tuon väitteen uskottavuudesta voidaan olla montaa mieltä.

Pilasoitot olivat ehdottomasti scenen huonointa antia. Ryhmien välistä empatiaa ei ollut, tai sitä oli vain johtavien ja omasta mielestään tarpeeksi hyvien ryhmien kesken. Mukavinta antia olivat ne kontaktit, joita sai toiminnan kautta solmittua. Muistan erään kesäisen aamun, kun uninen äitini ilmoitti kuuden maissa "kummallisesti puhuvan ulkomaalaisen" soittavan. Puhelimeen mentyäni kävi ilmi, että soittaja oli tuore jäsenemme Australiasta. Raukka ei ollut tajunnut eri aikavyöhykkeiden eroa. "G'day!" hän huusi keskeltä australialaista iltapäivää. Puhelun loputtua scenetoiminta tuntui näyttäneen inhimilliset kasvonsa.

Kaikki päättyy aikanaan ja 1990-luvun alettua alkoivat pilvet kasaantua aktiivisen Amiga-yhteisön päälle. Uudet tuulet olivat puhaltamassa rakkaan pelikoneen siihen saakka hallitsemille markkinoille – juuri kun arkkivihollisesta Atarista oltiin päästy eroon. Vanhimmat sceneveteraanit alkoivat olla jo yli kolmikymppisiä, eli täysin "eläkeikäisiä". Yhä useampaa veti puoleensa työelämä tai opiskelu, jolloin tietokoneharrastus sai jäädä. Tähän palataan ensi kuun numerossa.

Tämä artikkelisarja käsittelee tietokoneella tehtyjen demojen sekä laittomien pelikopioiden leimaaman yhteisön, scenen, toimintaa 80-luvun lopulta 90-luvun alkuun. Sarjan kirjoittaja kuului tuolloin yhteen näkyvimmistä kotimaisista ryhmittymistä, joka kuitenkin hajosi 1992–1993 Amiga-tietokoneen valtakauden päättyessä. Nimet, tapahtumat ja paikat on osittain muutettu asianomaisten pyynnöstä. "Zak" ei ole kirjoittajan aiemmin käyttämä alias. Laittomien pelikopioiden levittäminen ja kopiointisuojausten murtaminen ovat laitonta toimintaa, mistä voi seurata korvauksia ja/tai muita oikeudellisia toimia.

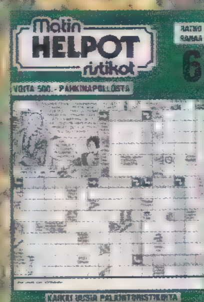
SYKSYN LEHTITARJOUKSET

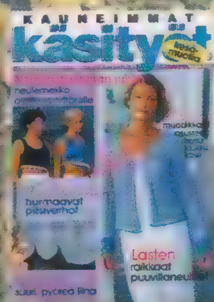
Tietoa, taitoa, tunteita, viihdettä.



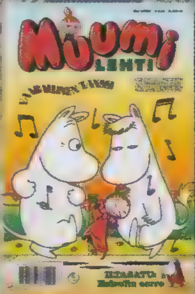




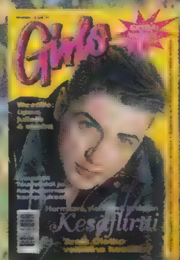


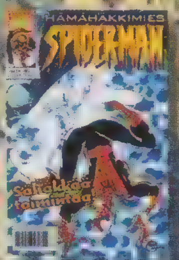


















Tilaa lehtesi kotiin kannettuna.

KYLLÄ KIITOS

Tilaan valitsemani lehdet seuraavasta numerosta alkaen. Maksan tilauksen laskun saatuani.

- ☐ Keltainen Pörssi 10 n:roa (pe) 155 mk
- ☐ Muumi 10 n:roa 189 mk
- ☐ Barbie 10 n:roa 195 mk
- ☐ Girls 10 n:roa 189 mk
- ☐ Spider-Man 10 n:roa 195 mk
- ☐ Mustanaamio 11 n:roa 199 mk
- ☐ Konsolipelaaja 8 n:roa 199 mk
- ☐ Tex Willer 12 n:roa 189 mk
- ☐ Karvinen 11 n:roa 187 mk
- ☐ Hevoshullu 13 n:roa 183 mk
- ☐ Korkeajännitys 7 n:roa 199 mk
- ☐ SinäMinä 12 n:roa 199 mk
- ☐ Tosi Elämää 12 n:roa 199 mk
- ☐ Timantti 12 n:roa 199 mk
- ☐ Lääkäri 12 n:roa 199 mk
- ☐ Kauneimmat Käsityöt 6 n:roa. 189 mk
- ☐ MuotiMuksu 5 n:roa 189 mk
- ☐ Sylvin Helpot Ristikot 12 n:roa 150 mk
- ☐ Matin Helpot Ristikot 12 n:roa 150 mk
- ☐ Iisakin Ristikot 12 n:roa 160 mk
- ☐ Regina 12 n:roa 199 mk

Vastaanottaja maksaa postimaksun

2000 Lehtiryhmä

Vastauslähetys
Sopimus 33210-4
33003 TAMPERE

PUHELINTILAUKSET 03-366 4065. Fax 03-212 4184, internet: www.pirkanmediatalo.com/lehti200

TILAAJA	LEHDEN SAAJA
Nimi	Nimi
Osoite	Osoite
Postinro ja -toimipaikka	Postinro ja -toimipaikka
Puhelin	Puhelin
Allekirjoitus (alle 18-v. holhoojan)	Allekirjoitus (alle 18-v. holhoojan)

ARVOSTELUT





VEIKKO

IKÄ: 22
HARRASTAA: ROCKMUSIIKKI, KYNÄILY JA NORTON COMMANDO
PITÄÄ: KLASSIKOT
VIHAA: URHEILUPELIT

PARASTA:

MAX PAYNE (PC) – Max rules OK, edelleenkin. **TWISTED METAL BLACK** (PS2) – Suljetulle osastolle kuuluvaa toimintaa. **TOMB RAIDER:CURSE OF THE SWORD** (GBC) – Toimituksen suosikkityttö on palannut. **MARIO KART:SUPER CIRCUIT** (GBA) – Argh, mikä klassikko. **GRAN TURISMO 3:A-SPEC** (PS2) – Kestää yhä. **COMMANDO** (C64) – Klassikoitten klassikko, jossa on enemmän potkua kuin korillisessa nykyräiskintää.

TOPI

IKÄ: 27
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: RPG JA SEIKKAILUPELIT
EI PIDÄ: JENKKIPELIT

PARASTA:

FINAL FANTASY CHRONICLES (PS) – Final Fantasyn perusteet. **MARIO KART:SUPER CIRCUIT** (GBA) – Game Boy Advance muistuttaa yhä enemmän kannettavaa Super NES:iä. **BOMBERMAN TOURNAMENT** (GBA) – Maailman paras peli neljälle pelaajalle? **MAX PAYNE** (PC) – Edelleenkin loistava ja vangitseva peli. Papukaijamerkki Remedylle!

LOVIISA

IKÄ: 24
HARRASTAA: MUSIIKKI JA MUOTI
PITÄÄ: OMALAATUISET PELIT
EI PIDÄ: TURPAJUHLAPELIT JA MUU MÄTKINTÄ

PARASTA:

FINAL FANTASY:THE SPIRITS WITHIN (elokuva) – Kiinnostaa yhä... **TOMB RAIDER:CURSE OF THE SWORD** (GBC) – Kestää paljon pitempään kuin leffa. **BOMBERMAN TOURNAMENT** (GBA) – Kaksi hauskaa pelitapaa ja loistavasti toimiva moninpeli!

KALLE

IKÄ: 25 JA RISAT
HARRASTAA: PC-PELIT JA VERKKOJUTUT
PITÄÄ: RÄISKINTÄ JA TAKTIIKKA
EI PIDÄ: OUDOT URHEILULAJIT, LIIAN REALISTISET SIMULAATIOT

PARASTA:

KONSOLIPELAAJA – Paras pelilehti. **MAX PAYNE** (PC) – Paras kostoretki. **BUBBLE BOBBLE** (C64) – Paras ja yksinkertaisin tasohyppely. **CIVILIZATION III** (PC) – Historia on luotu kirjoitettavaksi uudelleen.

ISKA

IKÄ: 27
HARRASTAA: OOPPERA (ETENKIN LEIPÄ JA PITSA)
PITÄÄ: TASOHYPPELY JA PROBLEMATIIKKA
EI PIDÄ: ALIPITKÄT SEIKKAILUPELIT

PARASTA:

GRAN TURISMO 3 (PS2) – Silmiähivelevän kaunis kaahailupeli. **SUPER MARIO ADVANCE** (GBA) – Putkimiehen loistava paluu. **MR DRILLER** (PS) – Ehdoton suosikkini edelleenkin.

ARVOSTELUASTEIKKO

10 TÄLLAISIA KAIKKIEN PELIEN TULISI OLLA! OSTA TAI ITKE.

9 HARVOJEN JA VALITTUJEN ELIITTIPELIEN LUOKKA. ERITTÄIN HOUKUTTELEVA OSTOS.

8 VARSIN HYVÄ PELI. PAKKO-OSTOS GENREN FANEILLE JA MIKSEI MUILLEKIN.

7 KESKITASOA HUOMATTAVASTI PAREMPAA. KIINNOSTAA TAATUSTI PELITYYPIN FANEJA.

6 PAREMPAA KESKITASOA, MUTTA KANNATTAA SILTI TESTATA ENNEN KUIN LADOT PESETASI TISKIIN.

5 KOKONAISUUTENA KESKITASOA TAI HIEMAN SEN ALAPUOLELLA, MUTTA SAATTAA YLLÄTTÄÄ JOILLAIN OSA-ALUEILLAAN.

4 KEHNO PELI, JOITA VALITETTAVASTI TUNTUU SYNTYVÄN JATKUVASTI LISÄÄ.

3 PELI, JONKA TEKIJÄ KÄRSII OLEMATTOMASTA ITSEKRITIIKISTÄ. AIHEUTTAA LÄHINNÄ TRAUMOJA.

2 PELIÄ TYÖSTÄNYT TYÖRYHMÄ PITÄISI VANGITA JA SAATTAA EDESVASTUUSEEN.

1 GAME OVER!

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

PLAYSTATION-PELAAJAT SAAVAT ELÄÄ PELON VALLASSA. JA NYT KAUHU ALKAA TIHKUA JUNIORIKONSOLINKIN PELEIHIN. *RESIDENT EVIL: CODE VERONICA* ON TÄÄLLÄ – TAAS.

Claire Redfield on onnentyttö. Poliisi Leon S. Kennedyn avulla hänen onnistui paeta helvetillisestä pikkukaupungista Raccoon Citystä ennen kuin Umbrella Corporation tuhosi sen. Kun pikku hirviövälikohtauksesta on kulunut kolme kuukautta, konnaorganisaatio vangitsee kuitenkin Clairen. Hänet lähetetään syrjäiselle vankilasaarelle, ilman tietoa siitä, mitä tuleman pitää tai missä hän ylipäänsä on. Saarelle hyökkää tuntematon voima, ja Claire saa tilaisuuden paeta. Hyökkääjät sattuvat kuitenkin päästämään valloilleen t-viruksen, joka leviää nopeasti saarella. (Myös rautanauloihin, sitä emme olleet ottaneet huomioon!) Sankarittaremme on siis suoriuduttava turvaan zombien valtaamalta ja tuntemattomalta saarelta ennen kuin hän itsekin on kuolon oma. Tuntuuko taas tutulta? Se saattaa johtua siitä, ettei tämä ole mikään uusi peli. Alkuperäinen Dreamcast-peli julkaistiin viime vuonna, ja peli tarjosi hyvän verukkeen Segan silloin suhteellisen uuden koneen ostamiselle. Nyt on uudistetun version vuoro, nimeen on lisätty X, ja koneena on tällä kertaa PlayStation2. Eroja versioilla ei juurikaan ole. Suurimpana muutoksena on pari uutta välijaksoa, jotka selittävät tarinan mahdollisesti epäselviksi jääneitä kohtia. Muutoin kyseessä on siis suurin piirtein sama peli, ja jos sitä on jo pelannut, lukemisen voikin jättää tähän.

TUNNELMA

Toisin kuin Capcomin kauhukimaran kolme ensimmäistä osaa, tämä osa on täysin polygonipohjainen. *Resident Evil 1-3:n* valmiiksi työstetyt taustat on toisin sanoen korvattu kolmiulotteisilla vastineilla *Dino Crisisin* tai *Silent Hillin* tyyliin. Yksityiskohtia on kuitenkin siroteltu runsaammin, onhan nyt kyse kuitenkin PlayStation2:sta. Jos peliä toisaalta vertaa yli vuoden vanhaan Dreamcast-versioon, eroa kumma kyllä tuskin huomaa. Grafiikka on toki hyvää, etenkin kun hahmojen kasvot pääsee näkemään lähietäisyydeltä, mutta hieman enemmän olisi voinut odottaa *Resident Evilin* PlayStation2-debyytiltä. Täytyy tosin pitää mielessä, että kyse on kuitenkin konvertoinnista. Äänet ovat tismalleen samanlaisia kuin pelin aiemmissakin inkar-

Resident Evilin PlayStation2-debyyttiltä olisi voinut odottaa hieman enemmän.

Oikeaan tunnelmaan virittäytymisessä auttaa Return of the living dead. "More Brains!"

FAKTA

CAPCOM, VERSIOIDEN MESTARI

Capcom parantelee mielellään pelejään. Kaikista *Resident Evil* -sarjan peleistä (paitsi ehkä *Resident Evil: Gun Survivorista*) on tehty yksi tai useampi uusi versio. Zombisaagan ensimmäisestä osasta muutettiin pari pikkuseikkaa, kun se käännettiin PlayStationilta Saturnille. Sitten julkaistiin *Resident Evil: Director's Cut* (tällä kertaa taas Pleikkarille) parin uuden kamerakulman ja muun makupalan kera. Kun *Resident Evil 2* loikkasi Sonylta Nintendolle ja Nintendo 64:lle, peli sai joitakin lisähienouksia, esimerkiksi valinnaisen veren värin. *Resident Evil: Nemesikselle* ei ole tehty mitään suurempia muutoksia, mutta jos Dreamcast-versiota vertaa ensimmäiseen PlayStation-julkaisuun, peleistä löytää ainakin pieniä eroja. Ainakin pikkupeli The Mercenaries on Segan versiossa mukana jo alussa.



Resident Evilin versioissa on mukana myös The *Mercenaries.*

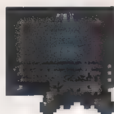
naatioissa, mikä ei toisaalta ole suurikaan häpeä. Musiikkiin sekoittuu zombien voihketta, aseiden pauketta säestää ovien narina, ja kaikki nivoutuu yhteen hyvin. Jopa hiomattomammat äänet sopivat joukkoon. Kalseat melodiat ja äänitehosteet saavat totutusti pelaajan oikeaan tunnelmaan. Ellei peliä siis ole jo tullut pelanneeksi läpi. *Resident Evil* -pelithän eivät yleensä ole yhtä tiivistunnelmaisia, kun niitä käy läpi toistamiseen, sillä silloinhan pelin yllätykset, bossistrategiat ja vastaavat ovat jo tuttuja.

PORTAITA JA RUUDINSEKOITTELUA?

Jos jotain sarjan aiemmista peleistä on jo pelannut, ympäristö tuntuu tietenkin tutulta, mitä tulee ohjaukseen ja valikoihin. Peli toimii niin kuin ennenkin eikä pahemmin takkuile. Uutta nimenomaan *Resident Evil: Code Veronicassa* (sekä alkuperäisessä että X-versiossa) on mahdollisuus kantaa toisinaan kahta asetta yhtä aikaa, ja siten ampua useita kohteita samanaikaisesti. Kätevää, ja näyttääkin rajulta. Sitä vastoin minusta on harmi, että *Resident Evil 3: Nemesiksen* kiinnostavat yksityiskohdat on otettu pois. Ensimmäinen on mahdollisuus nousta portaita omaan tahtiinsa ja siis myös pysähtyä kesken matkan. Toinen on ammustenvalmistusjärjestelmä, jossa pelaaja itse voi sekoittaa erilaisia ruutilajeja saadakseen erilaisia jänniä ammuksia bossiensa pään menoksi. Kadonnut on myös kyky välttää vihollisen hyökkäykset painamalla itse nappulaa oikealla hetkellä. Eivät ehkä erityisen tärkeitä piirteitä, mutta haluaisin mieluusti nähdä ne vielä joskus tulevaisuudessa.

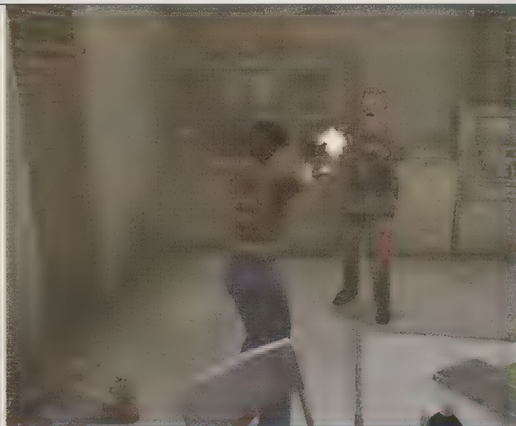
Ilman puuttuvia kolmea seikkaakin peli on kuitenkin erittäin hyvä osa Capcomin kauhusarjassa. Ellei *Resident Evil: Code Veronicaa* ole vielä pelannut, tämä on paras versio pureutua peliin. Jos alkuperäispelin on jo pelännyt loppuun, kannattaa miettiä olisiko *Silent Hill 2* parempi valinta kuin *Resident Evil: Code Veronica X.*

TOPI



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **CAPCOM** VALMISTAJA **CAPCOM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**
MUUT PELIKONEET **DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Ei juurikaan edistystä sitten alkuperäisen Dreamcast-version.	7
ÄÄNET	Hyytävää musaa, hyviä efektejä ja epäilyttäviä ääniä. Niin kuin pitääkin.	8
KONTROLLI	Tuntuu tutulta.	7
HAASTE	Laajamittainen ja haastava peli, mutta uusintakierros ei innosta.	7
YHTEENSÄ	Ellei alkuperäistä ole vielä pelannut.	8

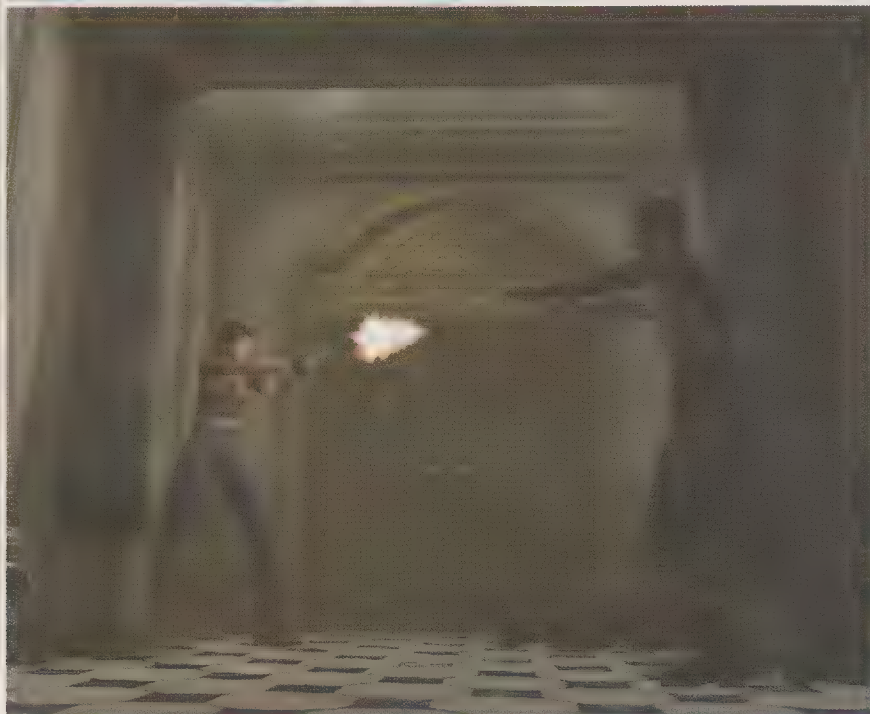


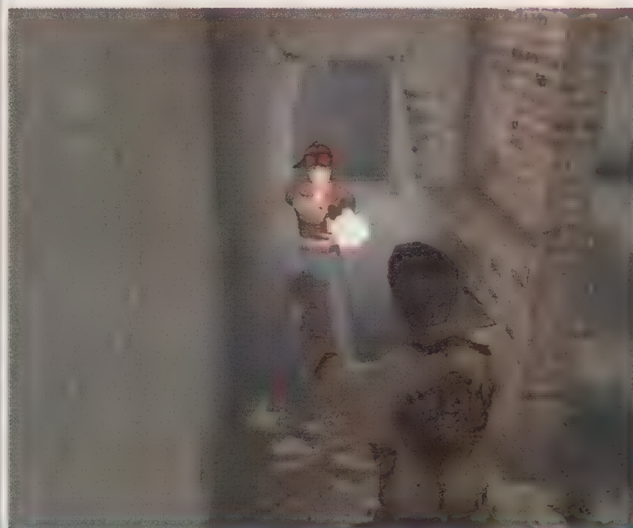


Muutamaa uutta välijaksoa lukuun ottamatta tämä on suunnilleen sama peli kuin *Resident Evil: Code Veronica.*



Juokse henkesi edestä. Tai ainakin zombien edestä.





Resident Evil on aina Resident Evil. Pidän kuitenkin Silent Hilliä parempana.

MARIO KART: SUPER CIRCUIT

KONAMI KRAZY RACERS OLI HYVÄ. _MARIO KART: SUPER CIRCUIT_ ON VIELÄ PAREMPI.

Mario Kart on laaja. Valtavan laaja. Super NES:lle tehty alkuperäispeli ja Nintendo 64 -jatko-osa käynnistivät pilaracing-trendin, ja ilman Nintendoa ei olisi myöskään *Diddy Kong Racingia, Crash Team Racingia, Wacky Racersia* ja *Konami Krazy Racersia.* Suuria sanoja, mutta on totta ettei yhtään toista konseptia ole kopioitu yhtä mielettömästi kuin juuri *Mario Kartia.* Mutta kloonien paljoudesta huolimatta yksikään ei ole yltänyt Nintendon vaihtoehdon rinnalle.

Jos aikoo ostaa vain yhden racing-pelin Game Boy Advancelle, *Mario Kart: Super Circuit* on ehdoton valinta.

Jos aikoo ostaa vain yhden racing-pelin Game Boy Advancelle, *Mario Kart: Super Circuit* on ehdoton valinta.

RAKASTETTAVA MAAILMA

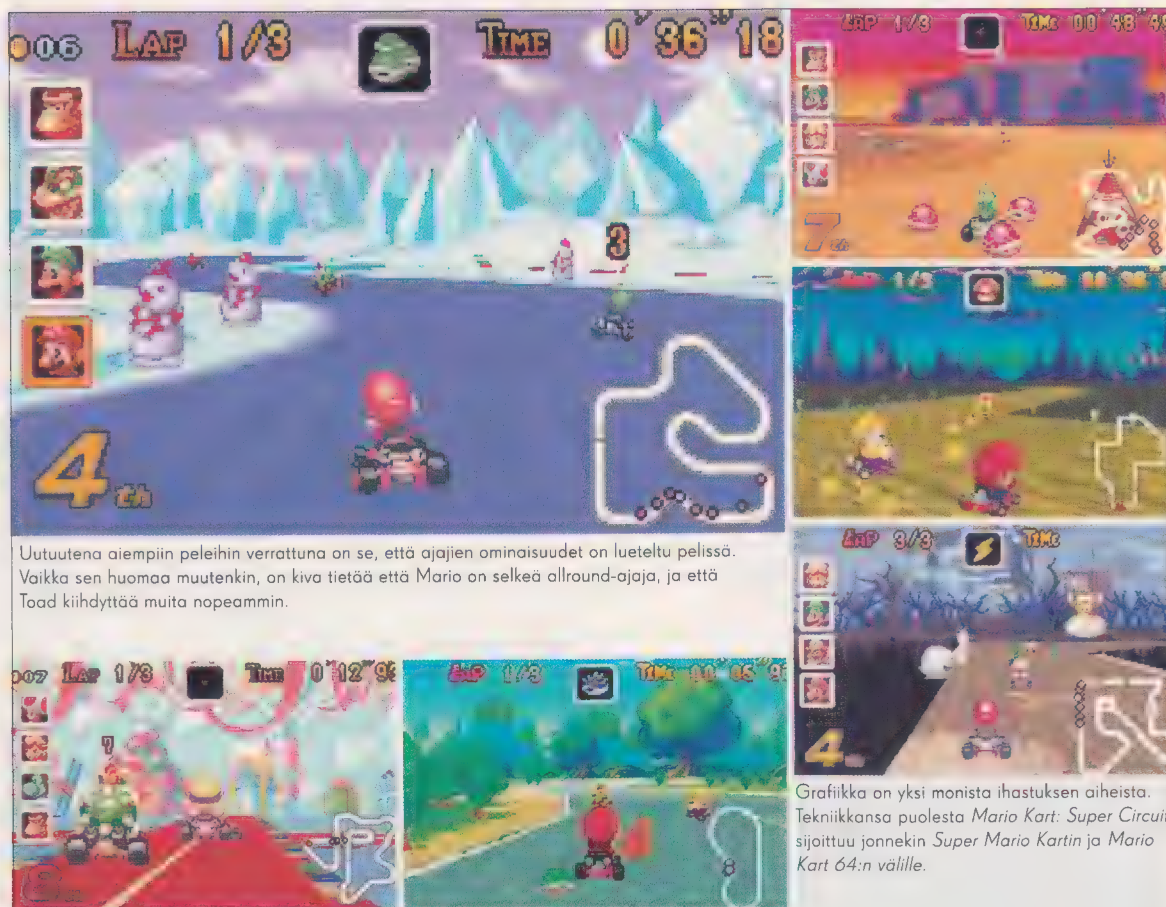
On monia syitä siihen, miksi *Mario Kart: Super Circuit* on juuri nyt yksi maailman parhaista peleistä. Kuten aina, nytkin on vaikeaa osoittaa jotain tiettyä pikkuseikkaa, joka tekisi pelistä paremman kuin kaikki sen kovat kilpailijat. Mutta ainahan voi silti yrittää.

Ensinnäkin grafiikka on mieletöntä. Lightning Clubissa on rata nimeltä Sky Garden. Se näyttää aivan *Jaakko ja pavunvarsi* -sadun jättiläisen asuinpaikalta. Pehmoisia pilviä silmänkantamattomiin, ja vihreitä pavunvarsia pilkistää kuin pilkistääkin sieltä täältä tienreunoista. Pisteenä iin päällä ovat valkoiset ilmalaivat, jotka leijailevat taustalla Luigia mainostaen. Minulla ei ole aavistustakaan niiden tarkoituksesta, mutta mieluusti ainakin kuvittelen Luigin itse lähettäneen laivat ilmaan.

Toinen suosikkini on haamurata Boo Lake. Kuulostaa ehkä höl-

Mario Kart: Super Circuitin radat ovat paljon kapeampia kuin *Mario Kart 64:ssä*, minkä ansiosta peli muistuttaa enemmän Super NES:n *Super Mario Kartia.*




Uutuutena aiempiin peleihin verrattuna on se, että ajajien ominaisuudet on lueteltu pelissä. Vaikka sen huomaa muutenkin, on kiva tietää että Mario on selkeä allround-ajaja, ja että Toad kiihdyttää muita nopeammin.

Grafiikka on yksi monista ihastuksen aiheista. Tekniikkansa puolesta *Mario Kart: Super Circuit* sijoittuu jonnekin *Super Mario Kartin* ja *Mario Kart 64:n* välille.

YLLÄTYS FAKTA

Mestaruussarja Mario GP on pääasiallinen pelitila. Pelaaja valitsee hahmon, osallistuu kisaan ja huolehtii itsensä neljän parhaan joukkoon ja samalla jatkoon salama-aseiden ja itseohjautuvien kuorien avulla. Aluksi mestaruusajossa on 16 pelattavaa rataa, jotka on jaettu neljään eri turnaukseen. Sitten ajettavaksi tulee vielä yksi neljän uuden radan turnaus. Jos pelaajalla ei ole aikaa eikä mielenkiintoa ajaa mestaruussarjaa, hän voi valita Time Trialin tai Quick Racen ja niissä yrittää ajaa ennätyksiä tai yhden pikakisan. Siinä ei kuitenkaan ole vielä kaikki. Kun aika on kypsä, pelaajaa odottaa mukava yllätys, joka varmasti vetoaa sarjaa alusta saakka seuranneisiin pelaajiin.



möltä, mutta minusta rata tuntuu todella hauskalta kaikkine kuolleine puineen, ja taustalla kohoava kauhulinna on kuin suoraan Alfred Hitchcockin *Psykosta*. Rumaa peliä radalla pelataan siinäkin mielessä, että aina auton lähtiessä luisuun vaarana on radalta lipeäminen suoraan rotkoon. Lakitu voi hyvin olla maailman hurmaavin ratatyöläinen, mutta koska hänen ilmestymisensä tietää aina kadotettuja sekunteja, välillä toivoo että mies lakkaisi puuttumasta joka asiaan.

Voisin jatkaa tähän malliin vielä hyvän tovin, mutta sen vuoro tulee joskus toiste. Sanottavaa on niin paljon.

VAIN SUOSIKKEJA

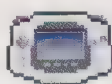
Nintendon pettämättömän ympäristöaistin lisäksi eritoten hahmot tekevät *Mario Kart: Super Circuitista* paljon tavallista paremmat kilpa-ajokekkerit. Vaikka kaikki hahmot ovat tavattoman monivivahteisia ja ovat näyttäytyneet erilaisissa peleissä, on jokainen pelin kahdeksasta megatähdestä kuin tehty tarttumaan kart-auton ohjauspyörään. Maun ratkaistavaksi jää, onko ajajana mielipuoli Wario vai rutkasti sympaattisempi Toad. Lopullisesta valinnasta huolimatta myös vastustajien joukosta nousee suosikeita. Itse haluan tulla ennemmin Yoshin kuin Marion päihittämäksi, ja vaikka Donkey Kong onkin usein hengenvaarallinen haaste lopputaistelussa, en voi olla nauramatta kun näen valtavan gorillanruhon ahtautuneena ratin ja penkin väliin aivan liian pienessä kart-autossa. Siinä suhteessa ei ole Nintendon voittanutta.

SEURASSA TAI SOOLONA

Mario Kartissa on aina ollut tärkeintä pelaamisen ilo. Toiset racing-pelit saattavat olla hauskoja todentuntuisuuden tai sutjakan ajamisen vuoksi, mutta *Mario Kartissa* kaikki on keksittyä ja yksioikoista. Yksinpelissä ensimmäiset 20 rataa on pian selvitetty, ja sitten pitääkin vain ajaa parempia aikoja. Vaikka omasta mielestäni aikojen parantelu on yhtä hauskaa kuin ensimmäisetkin kisailut, juuri moninpeli antaa kuitenkin *Mario Kart: Super Circuitille* ikuisen elämän. Linkkikaapelit kiinni koneisiin ja neljä kasettia käyttövalmiina – vain yhdelläkin kasetilla voi pelata, mutta silloin radoista toimii vain neljä ja kaikkien osallistujien pitää pelata Yoshilla – *Mario Kart: Super Circuit* on lyömätöntä viihdettä.

Selvä, nyt olen ainakin yrittänyt. Tuntuu tosin, että olen jättänyt pois paljon. En ole esimerkiksi maininnut pelikontrollia, joka on yhtä ilmiömäistä ja kaunista kuin aina ennenkin. Olen myös unohtanut kertoa, että radat ovat niin tuhottoman värikylläisiä ja valoisia, ettei edes huomaa valon puuttumista Game Boy Advancesta. Toivottavasti viesti meni kuitenkin perille. Juuri nyt pelaan *Mario Kart: Super Circuitia* mieluummin kuin mitään muuta peliä. Ja on vaikea uskoa, että voisin kyllästyä.

MARTTI



PELIKONE **GAME BOY ADVANCE**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NINTENDO**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4**

GRAFIIKKA	Ratoihin ja hahmoihin voi rakastua.	9
ÄÄNET	Ylivertaisia melodioita ja huippuhurmaavaa mekastusta.	9
KONTROLLI	Yhtä fantastista kuin aina.	9
HAASTE	Parilla linkkikaapelilla ikuinen elämä.	10
YHTEENSÄ	Heti klassikko, tosin tässä ja nyt.	9

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES/SEASONS

MAAILMAN PELASTAMINEN ON ARKIPÄIVÄISTÄ TOUHUA PIINTYNEIMMILLE PELAAJILLE. MUTTA ETTÄ KAHDEN RINNAKKAISEN MAAILMAN PELASTAMINEN? ORAAKKELIPELIT OVAT SAAPUNEET.

Kukapa olisi uskonut, että Capcom menisi tekemään Zelda-pelin Nintendolle? Kaksi peliä oikeastaan, jotka kaiken kukkuraksi julkaistaan yhtä aikaa ja jotka voi liittää toisiinsa. Keskeneräinen projekti oli kuitenkin vielä uskomattomampi. Alun perin oli tarkoituksena, että *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* ja *The Legend of Zelda: Oracle of Seasonsilla* olisi ollut vielä yksi sisarpeli. Pelikolmikko olisi perustunut Zelda-myytin kolmeen voimaan, yksi peli vahvuuteen, toinen rohkeuteen ja kolmas viisauteen. Käteen jäi kuitenkin vain kaksi kolmesta seikkailusta. Se ei ole kuitenkaan harmi eikä häpeä. Helpotus lompakolle, ainakin. Pitänee huomauttaa, että *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* ja *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* ovat kaksi eri peliä, eikä yhden toimiminen ole mitenkään toisesta riippuvaista. Kummassakin pelissä on oma tarinansa, jonka tapahtumat sijoittuvat kahteen täysin erilaiseen maailmaan. Miten olla ostamatta molempia?

AIKOJEN ORAAKKELI

The Legend of Zelda: The Oracle of Agesissa Link on joutunut Labrynnan valtakuntaan. Siellä asuu lempeä oraakkeli Nayru – tyttö, joka pystyy hallitsemaan itse aikaa. Vihreäasuinen sankarimme ehtii kuitenkin tuskin tutustua tyttöön ennen kuin tämä jo joutuu pahan velhon Veranin kaappaamaksi. Taikaharpun avulla Linkin pitää nyt matkata ajassa, tutkia läpikotaisin sekä Labrynna että maan menneisyys ja pelastaa Nayru pahan kynsistä. Veran käyttää nimittäin vankinsa voimia päästäkseen itse siirtymään menneeseen ja tehdäkseen siellä noitatemppujaan. Toisin sanoen perinteinen taistelu, jossa aikaa käytetään aseena. Portit, joiden kautta siirrytään ajassa, muistuttavat muuten hieman Linkin Super NES-peli *The Legend of Zelda: A Link to the Pastissa* käyttämiä portteja. Sivumennen sanoen.

VUODENAIKOJEN ORAAKKELI

Toinen peli, *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons,* sijoittuu puolestaan Holodrum-nimiseen maahan. Niin kuin Labrynnassa, myös täällä on oraakkeli, tällä kertaa tulisen tanssijan Dinin hahmossa. Hän pitää hallussaan luonnonvoimia, joiden avulla hän pystyy ohjaamaan vuodenaikoja. Tietenkin myös hänet ottaa vangikseen joku, joka haluaa käyttää hänen kykyjään väärin. Tällä kertaa tuo joku on kenraali Onox, mies jonka tavoitteet ovat yksinkertaisia, nimittäin täydellinen ja kaikenkattava kaaos. Siinä hän voisi onnistua sekoittamalla Dinin avulla vuodenajat. Mutta Link voi erityisellä

The Legend of Zelda: Oracle of Ages

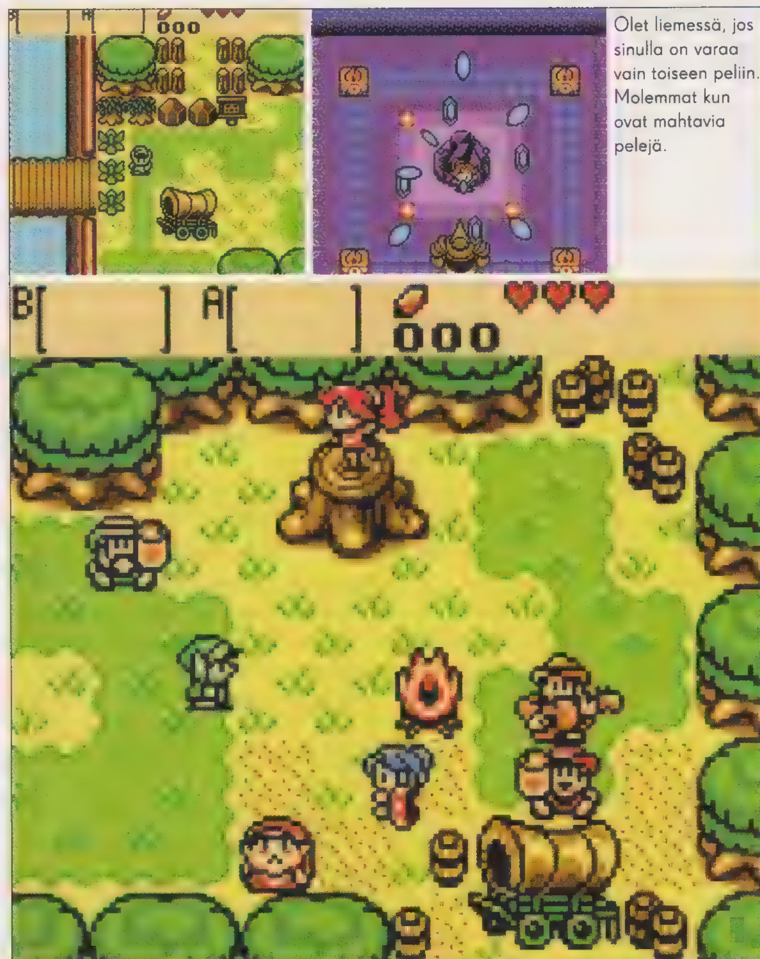


Ei voi olla huomaamatta, että peli muistuttaa The Legend of Zelda: Links Awakeningia. Mutta sehän olikin huippupeli.

FAKTA

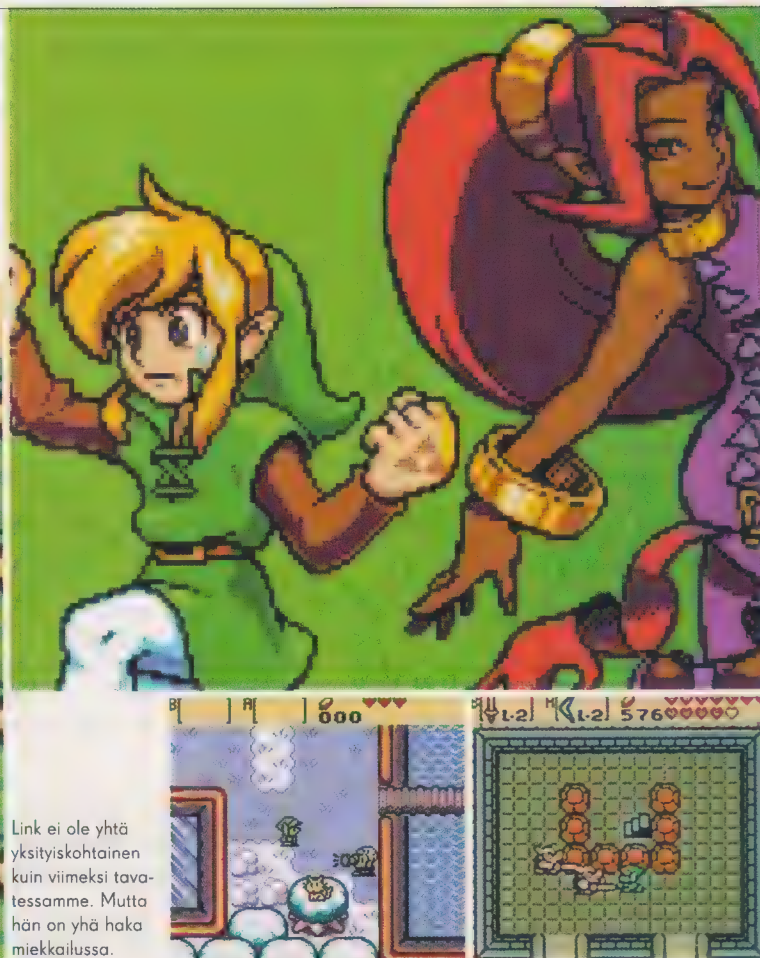
LINKITETTY LINK

Kahden pelin liittäminen toisiinsa kiinnostaa ehkä eniten. Aluksi voi pelata läpi ensimmäisen pelin ja siten "jatkaa" toisella pelillä. Silloin saa alkaa uuden pelin apunaan erilaisia esineitä, ja osa hahmoista on vaihdettu. Vauva, jonka toisessa pelissä on kastanut, säilyttää kuitenkin nimensä pelistä toiseen. Molemmissa peleissä on myös kosolti taikasormuksia, joista Link saa erityisiä voimia. Sormuksia voi vaihtaa pelien välillä, ehkä myös kaverin kanssa? Kun vielä toinen kasetti on punainen ja toinen sininen, koko homma rupeaa haiskahtamaan jokseenkin tutulta... Gotta catch ´em all, Link!



Olet liemessä, jos sinulla on varaa vain toiseen peliin. Molemmat kun ovat mahtavia pelejä.

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons



Link ei ole yhtä yksityiskohtainen kuin viimeksi tavatessamme. Mutta hän on yhä haka miekkailussa.

Pelejä voi hyvin pitää konsolin uran komeana päätöksenä. Tai vain kahtena loistopelinä. Oli miten oli, pelaa ne, se on tärkeintä.

sauvalla oikaista luontoa. Sitä tarvitaan, sillä vasta päästyään vuodenaikojen valtiaaksi voi haaveilla voitosta. Jokaisella vuodenajalla on tietysti omat etunsa ja haittansa. Talvella esimerkiksi vesiputoukset jäätyvät, ja keväällä tietyt kukat puhkeavat kukkaan. Game Boy Color tekee kunniaa nimelleen onnistuessaan esittelemään ruudulla vuodenaikojen värit.

KAKSI TUTTUA SEIKKAILUA

Pelien yhtäläisyydet *The Legend of Zelda: Links Awakening* (DX):ään huomaa helposti vaikka vain vilkaisemalla joitakin tämän sivun kuvista. Grafiikka on samantyylistä, mikä ei suinkaan ole huono asia. Parasta pelin ulkoasussa on selkeys ja havainnollisuus, jotka pitelevät punaista lankaa sekä Labrynnassa että Holodrumissa. Molemmat maat lainaavat musiikkinsa *Links Awakeningista*, jossa käytettiin muun muassa maailmanmusiikkiteemaa. Erittäin hyvää musiikkia, mutta melodiat alkavat rasittaa, kun niitä on kuunnellut tarpeeksi monta tuntia. *Oracle*-peleissä käytetään samaa esinejärjestelmää kuin Linkin aiemmissakin Game Boy –peleissä. Toisin sanoen A- ja B-napeilla voi päättää millaisen työkalun haluaa, ja jos haluaa kolmannen kapineen, sen voi käydä muuttamassa valikoista. Melko työlästä, jos useaa esinettä pitää käyttää monta kertaa peräkkäin, mutta toimivaa silti. Kontrolli on ylipäänsä ottaen moitteetonta. Se jos mikä on onni, sillä pelaajalla on purtavanaan kaksi kunnollista haastetta. Kummassakin seikkailussa on kahdeksan palatsia täynnä pulmapaloja, kätkettyjä aarteita ja visaisia vihollisia. Ja kun molemmat pelit on selätetty, odottaa vielä yksi haaste... Jos pelit pelaa Game Boy Advancella, pelaajalle avautuu vielä yksi bonuslaji (en tietenkään kerro mikä, pirullinen kun olen). Joka tapauksessa pelit ovat varsinaisia kultakimpaleita, jotka helposti pääsevät Game Boy Colorin parhaiden pelien kastiin. Niitä voi hyvin pitää konsolin uran komeana loppuna. Tai vain kahtena loistopelinä. Oli miten oli, pelaa niitä. Se on tärkeintä.

LOVIISA



PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **CAPCOM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Kaunista ja ennen kaikkea selkeää grafiikkaa.	8
ÄÄNET	Melodiat miellyttävät monta tuntia.	8
KONTROLLI	Link ei linkuta.	9
HAASTE	Kaksi laajamittaista ja haastavaa seikkailua.	9
YHTEENSÄ	Konsolin ehdottomasti parhaita pelejä.	9

PAPER MARIO

NINTENDO 64:N TARINA ON PIAN LOPUSSA. ENNEN KUIN LAITE NUKUTETAAN TÄYSIN, JULKAISTAAN KONSOLIN PARAS ROOLIPELI. PÄÄOSASSA MARIO.

Paper Mario on ollut tulossa markkinoille jo hyvän aikaa ja sille on ehdotettu julkaisua edeltäneenä aikana monenlaisia nimiä. *Super Mario Adventure* oli yksi ehdokkaista. *Super Mario RPG 2* oli myös yksi nimikandidaatti ja se kertoo pelistä jo paljon. Alkuperäinen *Super Mario RPG* tehtiin Squaren avustamana, julkaistiin Super NES:lle vuonna 1996, eli konsolin loppuvuosina ja sitä pidetäänkin yhtenä sen parhaista roolipeleistä. Nyt, kun *Paper Mario* saapuu maailmaan suunnilleen vastaavassa tilanteessa, on erona vain Squaren poissaolo kyseisestä projektista. Pelin takana on sen sijaan Intelligent System ja täytyy myöntää, että heidän tulkintansa konseptista eroaa monella tapaa Squaren vastaavasta. Mitään palkintoa vallankumouksellisesta tarinasta tuskin on kuitenkaan luvassa. Pahantahtoinen Bowser ottaa haltuunsa sauvan nimeltään Star Rod ja valtaa sen avulla prinsessan linnan, vangiten samalla Star Havenin seitsemän kilttiä Star Spiritsiä. Niillä on normaalisti tapana täyttää toiveita edellämainitun sauvan avulla, mutta Bowserin saatua maagisen kepin käsiinsä ovat vain hänen ilkeät toiveensa toteutuslistalla. Tavanomaiseen tapaan on Marion pelastettava prinsessa, mikä tapahtuu vapauttamalla ensin kaikki seitsemän Star Spiritsiä. Mitä pidemmälle Mario etenee seikkailussaan, sitä enemmän liittolaisia hän saa puolelleen – mutta riittääkö sekään Bowserin uusia, mahtavia voimia vastaan? Jännitys kohoaa.

TASAINEN NÄKYMÄ

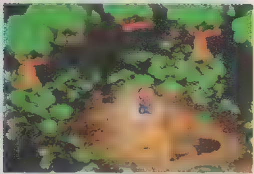
Syy *Paper Marion* nimeen on varsin selkeä. Mario ja muut hahmot ovat kaksiulotteisia kuten pelissä *PaRappa the Rappers*. Pelissä ei toisin sanoen yritetä häpeillen korjata asiaa, vaan se tuodaan ylpeästi esille ja osaksi peliä. Kun pelaaja kääntää hahmon ympäri, voi samalla nähdä miten ohuita ne oikeasti ovat. Tätä seikkaa hyödynnetään eri tavoin siellä sun täällä. Yksi esimerkki tästä on se, kun Mario ottaakseen nokoset liukuu lakanoiden väliin paperiarkin tavoin. Yleisesti ottaen grafiikka on melko hienoa, värikästä ja täynnä hyviä animaatioita. Ympäristöt näyttävät kutakuinkin siltä mitä Mario-peliltä voi odottaa ja jopa musiikki on ennakko-odotusten kaltaista: Hauskoja melodioita joiden tahdissa on helppoa pelata. Pelistä löytyy myös vanhojen kappaleiden remix-versioita. Mukavana yksityiskohtana on, että suurin osa kappaleista on haettu pelistä *Super Mario Bros 3*. Ensimmäisen tason melodia tuosta NES-klassikosta on kierrätetty hienoksi kappaleeksi, joka soi aina pelaajan päästessä seuraavalle tasolle.

YKSINKERTAISTA, MUTTA HIENOA

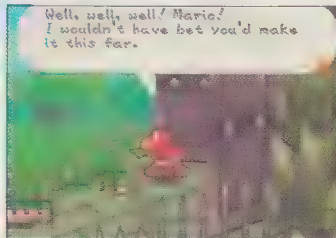
Nousemista erilaisille tasoille ei tässä pelissä ole samalla tavalla kuin normaalisti roolipeleissä. Tämä johtuu siitä, ettei näin yksinkertaisen pelin pohjalla ole tarpeeksi aineksia voidakseen olla samalla viivalla tavallisten roolipelien kanssa. Erilaisia ominaisuuksia, joihin voi vaikuttaa pääsemällä eri tasoille, on ainoastaan kolme kappaletta. HP merkitsee, kuten tavanomaisesti, pelaajan käytössä olevan voiman määrää. FP on lyhenne sanoista 'Flower Points', joka on *Paper Marion* versio magiapisteistä. Näiden pisteiden avulla voi suorittaa erikoishyökkäyksiä. Kolmanneksi löytyy vielä BP, eli 'Badge Points'. Niitä käytetään erilaisten esineiden saamiseksi, jotka puolestaan antavat Mariolle erityisiä kykyjä, hieman samalla tavalla kuin maagiset kivet *Final Fantasy IX* -pelissä. Tietenkin pelissä on

ALKUPERÄINEN

Paper Mario eroaa alkuperäisestä *Super Mario RPG:stä* monella tavalla. Ensinnäkin grafiikka Super NES -pelissä oli tehty ACM-tekniikalla eikä siinä ollut samaa hauskaa tasaista ulkoasua kuin sen seuraajassa. Toiseksi, hahmovalikoima on varsin erilainen. Siinä missä *Paper Mariossa* klassiset Mario-viholliset ovat avustajia, teki nokikolari pelin edeltäjässä tuttavuutta kahden täysin uuden hahmon, prinsessa Peachin ja Bowserin kanssa. Sen lisäksi pelissä saattoi taistellessa käyttää kolmea eri hahmoa samanaikaisesti. Kamppailut itsessään muistuttivat *Super Mario RPG:ssä* enemmän perinteisiä roolipelejä kuin mitä *Paper Mariossa*, ja seikkailu oli muutoinkin monimutkaisempi.



Super Mario RPG.



Hahmoja löytyy paljon. Sekä hyviä että pahoja.







Ei – en aio väittää, että *Paper Mario* kaatuu litteänä maahan, tai että juoni on ohut. Houkutus siihen on kyllä olemassa.







Vanhoina hyvinä aikoina nämä pienet veijarit olivat mustia ja ilkeitä kuin vastaheränneet kaivostyömiehet.





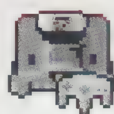
Hauska seikkailu.



joitain muitakin asioita joista pitää olla selvillä, mutta peli on tehty yksinkertaiseksi pelata verrattuna saman genren muihin, hieman vaikeampiin peleihin. Ei kuitenkaan ole koskaan ollut Nintendon tapaista tehdä liian hankala seikkailupeli, vaan painotus on ollut enemmän pelin leikkimielisessä rakenteessa. Roolipelin osasia kytketään hienosti pulmiin ja tasohyppelyyn, ja jopa taistelut erottavat pelin muista. Pelaajan hyökkäykset vaativat usein joko nopeaa nappien painelemista tai voimatasoa säätelevän napin pitämistä pohjassa tietyn aikaa, tai sitten iskun ajoittamista juuri oikeaan hetkeen. Tästä johtuen taistelut ovat hieman mukaansatempaavampia kuin mihin on tottunut, ja vaikkei toteutus olekaan välttämättä otsa rypyssä tehty, on se pelissä hauska elementti. Hieman ikävämpää on se, ettei Marion lisäksi voi käyttää kuin yhtä hahmoa per taistelu, mutta siihenkin tottuu. Vaikka olisi jo tottunut roolipelien pelaaja, voi tästäkin seikkailusta löytää jotain uutta ja hauskaa. Jos toisaalta ei ole juurikaan pelannut roolipelejä aiemmin, on tästä hyvä aloittaa, kiitos pelin yksinkertaisen rakenteen. Näiden seikkojen lisäksi peli on myös osoitus siitä, että Nintendo 64:lle voidaan yhä tehdä hyviä pelejä.

LOVIISA

Paper Mario on osoitus siitä, että Nintendo 64:lle voidaan yhä tehdä hyviä pelejä.



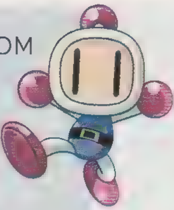
PELIKONE **NINTENDO 64**
LUONNE **ROOLIPELI** JULKAISIJA **NINTENDO**
VALMISTAJA **INTELLIGENT SYSTEM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Hauskaa ja omaperäistä.	8
ÄÄNET	Kivoja melodioita Nintendo-tyyliin.	7
KONTROLLI	Yksinkertainen, mutta hyvä systeemi.	8
HAASTE	Kiinnostava seikkailu.	7
YHTEENSÄ	Ensimmäinen ja viimeinen hyvä roolipeli Nintendo 64:lle.	8

BOMBERMAN TOURNAMENT

FAKTA

BOOM BOOM BOOM BOOM!



Bomberman on esiintynyt yli 30:ssä pelissä. Tässä niistä joitakin:

BOMBERMAN (NES) 1985
BOMBERMAN (PC Engine) 1990
BOMBERMAN 2 (NES) 1991
BOMBERMAN '94 [Mega Bomberman] (PC Engine) 1993
SUPER BOMBERMAN (Super NES) 1993
BOMBERMAN GB [Wario Blast] (Game Boy) 1994
SUPER BOMBERMAN 2 (Super NES) 1994
BOMBERMAN GB 2 (Game Boy) 1995
PANIC BOMBER (Virtual Boy) 1995
SUPER BOMBERMAN 3 (Super NES) 1995
BOMBERMAN SS (Saturn) 1966
ATOMIC BOMBERMAN (Windows 95) 1997
BOMBERMAN WORLD (PlayStation) 1998

***BOMBERMAN TOURNAMENT* ON PELI, JONKA PITÄISI SOPIA USEIMMILLE. SIITÄ LÖYTYY SEKÄ HYSTEERISTÄ MONINPELITOIMINTAA ETTÄ HIEMAN RAUHALLISEMPIA ROOLIPELIOSUUKSIA YKSINPELAAJALLE.**

Bomberman on heilunut pommiensa kanssa useimmilla eri formaateilla aloitettuaan uransa 80-luvulla. Tällä kertaa käsittelyssä on Game Boy Advance. *Bomberman Tournament* on yksi ensimmäisiä Nintendon uudelle laitteelle tulevia pelejä, joka hyödyntää linkkikaapelin tarjoamaa moninpelimahdollisuutta. Kuten pelin nimestä voi päätellä, on moninpeli juuri pelin keskipisteessä. Kahdeksalla erilaisella radalla voi pommittaa joko tietokonevastustajia tai jopa kolmea kaveriaan. Pelin tahti on varsin nopea, vaikka valitsisi helpoimman vaikeustason. Mitä nopeammin ehtii erilaisia kohteita pommittaa, sitä enemmän jää erilaisia bonustavaroita pelaajan poimittavaksi. Niiden avulla pelaajan käyttämät pommit saavat erityisominaisuuksia, kuten lisääntynyt tuhoalue, mahdollisuus asettaa useita pommeja kerrallaan tai poimia pommeja ja heittää niitä.



PELIKONE **GAME BOY ADVANCE**
LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **HUDSON**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4**

GRAFIIKKA	Hyvää, mutta pienen näytön vuoksi hieman väsyttävää nelinpeliä pelatessa.	7
ÄÄNET	Käypää ja iloista musiikkia. Ei silti mitään järisyttävää.	7
KONTROLLI	Yksinkertainen, mutta ei sataprosenttisen tarkka.	7
HAASTE	Plussaa sekä Story Modesta että nelinpelipommituksesta.	7
YHTEENSÄ	Monipuolinen peli.	7

PIENEN PIENI RUUTU

Game Boy Advancen näyttö tekee oikeutta pelin tarkalle ja värikkäälle grafiikalle, mutta nelinpeliä ajatellen se on liian pienikokoinen. On hankala saada kokonaiskuvaa siitä mitä ruudulla tapahtuu ja missä kolme muuta pelaajaa ovat. Myös räjähdysten väistäminen on hankalaa. Ongelmaksi koituu se, että aloittelijana lähtee pelissä nopeasti liikkeelle, minkä jälkeen joutuukin katselemaan sivusta muiden mitellessä keskinäisestä paremmuudestaan. Liian hätäinen pelaaja joutuu odottelemaan seuraavaa peliä siihen saakka, kunnes pöly on laskeutunut muiden pelaajien osalta ja voittaja on ratkennut. Sääli.

HELPPO ROOLIPELIVAIHTOEHTO

Mikäli ei ole hakemassa tiukkaa nelinpeliväntöä, on pelissä olemassa myös roolipelivaihtoehto. Siinä on kyse esteiden räjäyttämisestä pommien avulla ja erilaisten maailmojen läpikäymisestä, jonka lisäksi pitää selviytyä vihollisista ja toteuttaa vaihtelevia tehtäviä. Matkan varrella voi poimia mukaansa Pokémon-henkisiä eläimiä, jotka auttavat joissain kohdin pelaajaa. Tämä yksinpeli alkaa kyllästyttää jonkin ajan jälkeen, mutta moninpelin ohessa se on toki hyvä ja hauska vaihtoehto.

Kaiken kaikkiaan Bomberman Tournament on mukava peli ja täydellinen liikkuvalle ihmiselle.

LOVIISA



Moninpeli on vaikea. Tilanne on sama huolimatta siitä, pelaako tietokonevastustajia vastaan vai ystävien kesken linkkikaapelin avulla.



Seikkailuvaihtoehtoa pelatessaan saa varautua sekä puuvihollisiin että mystisiin pensaisiin.



Moninpelin voittaja pääsee bonusradalle kalastamaan itselleen erikoisominaisuuksia.





Moninpelitoiminnalle on olemassa kahdeksan eri rataa. Kaikissa on erilaiset ympäristöt. Kuvassa on radoista yksi, jossa on jääteema.

SHEEP, DOG 'N' WOLF

EPÄONNINEN PREERIASUSI EI KOSKAAN BREIKANNUT TELEVISION PUOLELLA. NYT PLAYSTATION TARJOAA KELJU K. KOJOOTILLE MAHDOLLISUUDEN REVANSSIIN.

Epäonniset päähenkilöt eivät ole varsinaisesti harvinaisia. Eivät ainakaan piirrettyjen maailmassa. Pelissä *Sheep, Dog 'n' Wolf* pääsemme seuraamaan erään kuuluisan eläimen seikkailua.

Pelimaailmaan sijoitetun kojootin tehtävänä on varastaa lammas alati tarkkaavaisten vahtikoirien kuonojen alta. Juoni ei kenties kuulostaa edistyksekkäältä, mutta sitä se kuitenkin on. Useammin kuin kerran pelaaja tarvitsee sössöttävän Repe Sorsan apua. Tämän lisäksi lammasten sieppaamista auttaa varsin laaja arsenaali aseita ja liikkeitä, jotka vaihtuvat ratojen mukana. Kaikki apukeinot ovat TV-sarjan vaikutteita täynnä. Tämä tarkoittaa piiloutumista pensaisiin, juoksemista ennennäkemättömän nopeasti (ei tosin yhtä kovaa kuin tietty tirppa) ja kojootin linkoamista eräänlaisen ritsan avulla.

VÄÄRÄNLAINEN MUUNNOS?

Sheep, Dog 'n' Wolf toki kuulostaa sellaiselta peliltä, millainen toivoisi jokaisen vastaavan animaatioesikuvaan pohjautuvan tekeleen olevan. Ikävä kyllä totuus on toinen. Huolimatta siitä, että pelistä löytyy paljon tehtävää (josta suurin osa on jopa tirskahduksia aiheuttavia hupailuja), kärsii peli monotonisuudesta. Jokainen uusi tehtävä toteutetaan samalla tavalla kuin edelliset – eli varastamalla lammas. Tämä puute poislukien voi myös ihmetellä, kuka jaksaa katsoa tuntikaupalla koomista lastenohjelmaa, sillä siitä pelissä lopulta on kyse. Kaikista edellämainituista epäkohdista huolimatta tälläkin pelillä on hetkensä. Kaikki vaiva ei siis ole mennyt hukkaan.

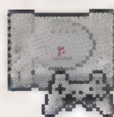
HAUSKOJA DIALOGEJA

Hauskat ääniefektit ja hahmojen äänet ovat ehdoton vaatimus, jotta tällainen peli olisi hauska. Tällä osa-alueella Infogrames on onnistunut hyvin. Kaikki äänet ovat kuin suoraan piirretystä. Silloin tällöin huomaa hihittävänsä itsekseen jollekin typerälle efektille, kuten esimerkiksi hyvin luoduille hahmojen äänille. Kortensa kekoon tuo myös tunnelmaan sopiva musiikki, vaikka se ei varsinaisesti hivele korvia. Tunti toisensa jälkeen soljuva jazz sulaa kuitenkin hyvin mukaan minimalistisiin maisemiin, jotka muistuttavat *Looney Tunes* -peliä. Myös kontrolli toimii hyvin, lukuunottamatta kameraa, jonka toiminta aiheuttaa ajoittaista ärtymystä. Jos on valmis hyväksymään edellä luetellut pikkuviat, voi pelin maailmaan jäädä hyvinkin kiinni.

PIENISSÄ ERISSÄ

Jos pitää massatuotantona tehdyistä piirretyistä, jotka ovat sinänsä ihan hauskoja, voi *Sheep, Dog 'n' Wolf* osua juuri oikeaan kohtaan pelihermossa. Peli toki tarjoaa myös TV-sarjaan verrattuna enemmän osallistumisen tunnetta. Peliä kannattaa kuitenkin pelata vain pienissä erissä, sillä ainoastaan siten saa tästä Infogramesin uusimmasta pelistä mahdollisimman suuren hyödyn irti.

MARTTI



PELIKONE **PLAYSTATION**
LUONNE **TASOHYPPELY**
JULKAISIJA **INFOGRAMES**
VALMISTAJA **INFOGRAMES**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Minimalistista ja ihan hyvää.	6
ÄÄNET	Hyvät äänet. Käypä musiikki.	8
KONTROLLI	Joitakin kameraongelmia lukuunottamatta toimii hyvin.	7
HAASTE	Peli olisi voinut olla hieman pidempi.	6
YHTEENSÄ	Mukava animaatiosarjaan pohjautuva peli.	7

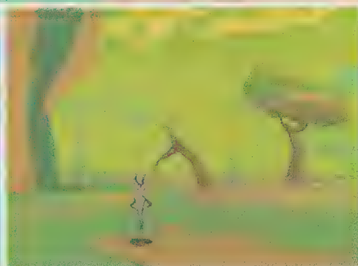
EPÄTODELLISIA ASEITA (FAKTA)

"Aseiden" ja muiden mukana olevien apukeinojen valikoimasta jotkut ovat mainitsemisen arvoisia. Yksi niistä on raketti, jonka voi kiinnittää selkään ja lentää sitten sen työntövoiman avulla ilmaan. Toinen, joskin varsin vaikeakäyttöinen, on kuminauha. Kun kiinnittää nauhan puuhun, saa siitä eräänlaisen benjiköyden. Jos nauhan taas kiinnittää kahden puun väliin, toimii se ritsan tavoin. Pikkukivien sijaan ammukset ovat tosin pelissä useimmiten eläimiä.



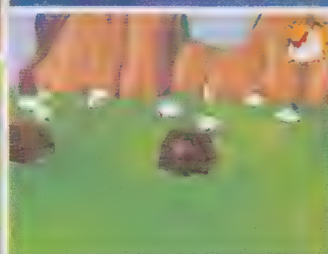












Ei yksityiskohtia niin kauas kuin silmillä näkee.



Katsokaa! Kuka olisi koskaan uskonut, että elämä preeriasutena olisi näin hankalaa.



TWISTED METAL: BLACK

FAKTA

KOVIA HEMMOJA

Jos ainakaan jotain ei jää puuttumaan *Twisted Metal: Black* -pelissä, on se värikäs hahmovalikoima. Kaikilla pelissä esiintyvillä hahmoilla on oma autonsa, jotka nekin hahmojen tapaan eroavat huomattavasti toisistaan. Ajoneuvoissa on erilaisia erikoisominaisuuksia, mistä johtuen oman suosikin löytää helposti. Autojen erilaisuudesta huolimatta ne ovat kuitenkin hyvin tasapainossa. Jotkut tietenkin joutuvat helpommin alakynteen...



SUURIA TUHOASEITA, AUTOJA JA MIELISAIRAALASTA KARANNEITA KULJETTAJIA – VARSIN OSUVA YHTEENVETO PELISTÄ *TWISTED METAL: BLACK.*

Twisted Metal: Black -pelissä on harvinaisen vetävä ulkokuori. Kaikki näyttää hienolta, pahaenteiseltä ja kalmankatkuiselta, lähes Stephen Kingin tyyliin. Itse peli ei ole yhtä hienosti punottu ja suunniteltu. Tietenkin kulkuneuvot ovat yksityiskohtaisia ja ratojen tekstuurit hyviä. On silti helposti huomattavissa, että pelintekijät ovat joutuneet tekemään kompromisseja. Rajattoman yksityiskohtaisuuden ja luonnollisten ympäristöjen sijaan on jouduttu painottamaan pelin puhdasta toimintaosuutta. Nopeus ja tarkkuus ovat tämän tuotteen avainsanat.

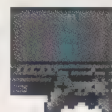
LIIAN VAIHTELEVA RATASUUNNITTELU

Sekä puhtaan graafisesti että pelattavuuden kannalta ovat vaihtelut ratojen välillä suuria – jopa tarpeettoman suuria. Jotkin radat ovat niin hyvin suunniteltuja ja huolellisesti tehtyjä, ettei niiltä haluaisi poistua koskaan. Yksi esimerkki tällaisesta radasta on valtava esikaupunkialue, jossa pelaaja voi romuttaa vaikka jokaisen talon niin halutessaan. Sen lisäksi voi maailmanpyörää töniä paikasta toiseen. Lopputuloksena valtava pyörä vierii halki aiemmin niin hiljaisen esikaupungin ja murskaa kaiken tielleen osuvan. Peli-iloa tarjoavien ratojen vastapainoksi löytyy myös niitä, jotka eivät ole loppuun asti ajateltuja eivätkä tarjoa ylimääräisiä endorfiinin purkauksia. Pelin ensimmäinen rata kuuluu valitettavasti jälkimmäisten joukkoon.

Koska pelissä on kyse ajamisesta sinne tänne ja silmittömästä tuhoamisvimmasta, on se omiaan nousemaan uusiin ulottuvuuksiin kaverin kanssa pelattuna. Pelistä löytyy tietenkin myös Story Mode. Riippuen siitä, minkä iloluontoisen hahmon pelaaja valitsee, näyttäytyy pelin taustalla oleva tarina hieman erilaisena. Kyseessä ei kuitenkaan ole mikään sisällöltään suuri tarina, joka nostaisi pelaajan pois yksinäisyydestä tämän kohdatessa pelkkiä tietokonevastustajia.

Lopuksi täytyy sanoa *Twisted Metal: Blackista,* ettei sen painopiste ole kilpa-ajossa. Pelissä pitää vain ampua. Sekin voi tosin olla hauskaa, erityisesti jos pelaajia on useampia.

KALLE



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **INCOGNITO**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4**

GRAFIIKKA	Nopeaa ja silti yksityiskohtaista.	7
ÄÄNET	Yleensä ottaen hyvät ääniefektit, mutta tuhdimpaa bassoa jää kaipaamaan.	7
KONTROLLI	Tähtääminen ja ajaminen yhtäaikaa ei ole helppoa, mutta silti osumia tulee.	8
HAASTE	Suuret autot ja järjetön ampuminen eivät ole lopulta kauhean hauskaa.	5
YHTEENSÄ	Jos pitää ajo- ja ammuskelupeleistä, käy tämä kuin nyrkki silmään.	7





Loppujen lopuksi kukaan ei ole turvassa. Tällaisella autolla ampuessa hajottaa todennäköisesti kaiken ympärillä olevan pieniksi päreiksi.









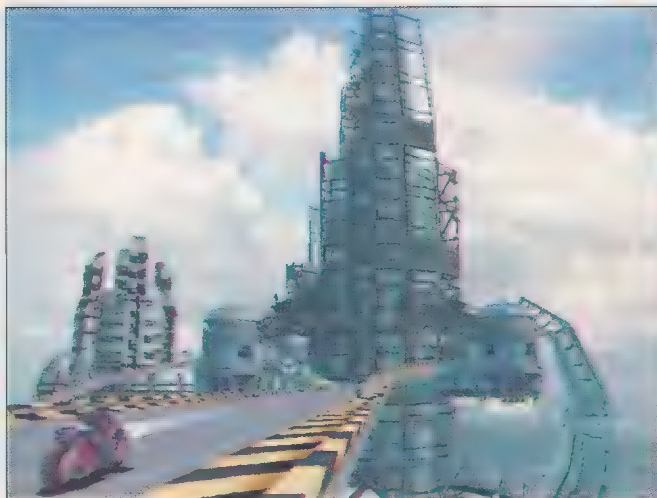








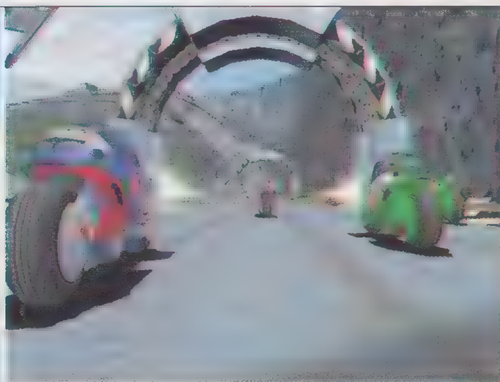
EXTREME G 3



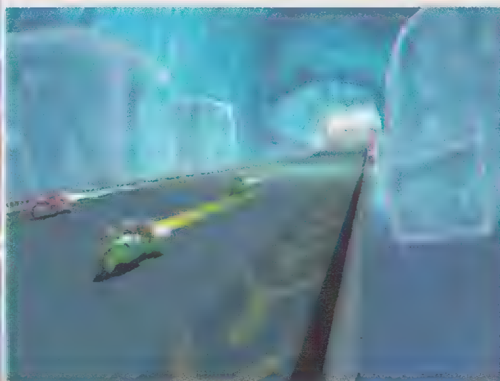
Ministry of Sound on tehnyt pelin musiikit ja sen huomaa.







Vauhti on huimaa. Ei tosin kuvissa – ymmärrettävistä syistä.



Erona muihin vastaavankaltaisiin peleihin tässä ajetaan moottoripyörillä.

SALAMANNOPEAT TULEVAISUUDEN MOOTTORIPYÖRÄT KILPAILEVAT ERILAISILLA RADOILLA. KOLMATTA KERTAA, VIELÄPÄ.

Johdatuksena minun täytyy sanoa (jälleen kerran), että pidän pelistä *F-Zero X*. Tuossa Nintendon tuotteessa pidän ajotuntumasta, erityisesti täydellisyyttä hipovan ohjauksen ja nelinpelimahdollisuuden vuoksi. Pelin vuoksi monet yöt ovat uhanneet jäädä unettomiksi. Jos taas tarkastellaan tätä Acclaimin samaan lajityyppiin kuuluvaa peliä, huomataan pian että yksi tekijä puuttuu - tarkemmin sanoen nelinpelimahdollisuus. Harmi sinänsä, kun muistaa että kyseinen mahdollisuus oli mukana kahdessa aiemmassa saman sarjan pelissä. Toisaalta, kun näinkin paljon parannuksia on tehty muilla osa-alueilla, ei valittamiseen juuri jää sijaa.



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **ACCLAIM** VALMISTAJA **ACCLAIM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Nopeita pyöriä suurissa ja hienoissa maisemissa.	8
ÄÄNET	Musiikki on liian rauhallista sopiakseen peliin, mutta ei se ihan kehnoakaan ole.	6
KONTROLLI	Hieman hankala alussa, mutta sen oppii.	7
HAASTE	Monta rataa ja mahdollisuus kaksinpeliin.	7
YHTEENSÄ	Vauhdikas tuttavuus.	8

VAIKUTTAVAT MAISEMAT

PlayStation2 on laite, joka sopii tähän peliin kuin nyrkki silmään – tai pikemmin kuin käsi kaasukahvalle. Grafiikka on hienoa, sillä vaikka maisemat ovat suuria ja yksityiskohtaisia, vierivät ne ohitse 60 ruudun sekuntivauhtia. Peli on todella vauhdikas. Ajotuntuma ei ole täydellinen, mutta pelkästään kauniiden ratojen läpi ajaminen on nautinnollista, kunhan ensin oppii pitämään pyöränsä radalla. Kontrolli voi ensimmäisillä ajokerroilla tuntua liiankin herkältä, mutta hiljalleen ajokin ohjaamiseen ja kurveista selviytymiseen tottuu. Jos itsevarmuus kasvaa ja haluaa pitää kaasun pohjassa, onnistuu se *F-Zero X:n* tavoin suojaenergian kustannuksella. Jos kiihdyttelee liiaksi, joutuu pian helpoksi maaliksi vastustajien aseille. Mikäli haluaa käyttöönsä muitakin varusteita kuin tavanomaisen kuularuiskun, voi sellaisia ostaa kilpailujen välillä. Myös muita tavaroita, kuten moottoreita, suojageneraattoreita ja vastaavia voi hankkia samalla. Aseet vaativat toki ammuksia toimiakseen. Innostuessaan räiskimään silmittömästi jonkun kilpailun aikana voi aseet ladata uudelleen täyteen radalta löytyvillä sinisillä kentillä. Vihreiltä kentiltä saa puolestaan lisää suojaa.

KIINNOSTAVA KAKSINPELIMAHDOLLISUUS

Kaveria vastaan kilpaileville löytyy toki kaksinpelivaihtoehto, mutta sen lisäksi pelistä löytyy myös toinen kiinnostava kilpailuvaihtoehto. Kaksitoista valittavissa olevaa pyörää on jaettu kuuteen eri joukkueeseen, jolloin kaksi pelaajaa voi kilpailla myös samalla puolella. Pelin huonoin puoli on mielestäni musiikki, joka ei ole yhtä adrenaliinipainotteista kuin se voisi olla. Biisit ehkä menettelevät, jos pitää Ministry of Soundin musiikista, mutta omasta mielestäni ne ovat liian levollisia sopiakseen pelin yleiseen tunnelmaan. *Extreme G 3* on kaikesta huolimatta hyvä peli, joka lyö kaksi Nintendo 64:lle ilmestynyttä edeltäjäänsä. Se ei kuitenkaan nouse aivan *F-Zero X:n* tasolle siinä mitä tulee kontrolliin ja tuntumaan, mutta se ei haittaa kunhan pitää vauhdikkaasta menosta keskellä futuristisia maisemia.

KALLE

FAKTA

TULEVAISUUSPELIT

Kaksi suurinta *Extreme G* -sarjan kilpailijaa ovat Nintendon *F-Zero* ja Psygnosiksen *Wipeout*. *F-Zero* julkaistiin samaan aikaan Super NES:n kanssa 90-luvun alussa. Nopeana, hienona ja näppäränä pelinä se löysi sijansa monen pelaajan sydämessä. Jatko-osa *F-Zero X* tarjosi vielä lisää vauhtia ja on edelleen yksi hauskimmista Nintendo 64:lle julkaistuista peleistä joka hyödynsi nelinpelimahdollisuutta. Uusin tarjokas on Game Boy Advancelle julkaistu *F-Zero: Maximum Velocity*. *Wipeout*-sarja sai puolestaan alkunsa PlayStation-konsolin lanseerauksen aikoihin viime vuosikymmenen puolivälin maissa. Chemical Brothersin tekemät musiikit ja Designers Republicin suunnittelu tekivät siitä pelin jossa oli asennetta, ja peli sai jatkokseen *Wipeout 2097:n*. Sonyn konsolin vanhemmalle mallille on tehty vielä pelit *Wipeout 3* ja *Wipeout 3: Special Edition*.



Seuraavaksi odotetaan *Wipeout Fusionia* PlayStation2:lle.

FREAK OUT

FAKTA

GALLERIA

Kun on voittanut yhden siskon ja ajanut demonin hänestä ulos, siirtyy hahmon riivattu versio paikkaan nimeltä The Gallery of Shame. Tässä paikassa hahmoa voi käännellä ja väännellä miten haluaa ja jopa muokata tytön ruumista oman tahtonsa mukaisesti. Näiden ominaisuuksien lisäksi on myös pari muuta efektiä joilla leikkiä. Esimerkiksi tekstuurit voi muuttaa heijastaviksi. Galleriasta löytyy muun muassa suuri kultakello ja kelloa katsoessa sen kiiltävästä pinnasta heijastuu Lindan kuva. Hieno homma niille, jotka pitivät kasvojenkohotuksen antamisesta Mariolle pelissä *Super Mario 64*.



Get your freak on! Miss Elliot-kin tykkäisi *Freak Outista*.

TÄMÄ ON SAAGA KOLMESTATOISTA SISKOSTA; REILU ANNOS TURHAMAISUUTTA JA RIIVATTU KAULAHUIVI. TREASURE TIETÄÄ MITEN TEHDÄ KUMMALLISIA PELEJÄ.

Pieni tyttö nimeltä Linda asui samassa talossa kahdentoista vanhemman siskonsa kanssa. Vaikka tyttö pitikin siskoistaan hyvin paljon, ei hän voinut olla huomaamatta että jokainen heistä oli tavalla tai toisella turhamainen. Tilanne oli päässyt kehittymään siihen pisteeseen, etteivät he juuri poistuneet talosta, vaan viettivät päivänsä ihailemalla itseään peilistä, sovittamalla uusia vaatteita ja huolehtimalla ulkonäöstään eri tavoin. Tuollaisen elämäntavan jälkeen eivät sitä seuranneet tapahtumat tulleet yllätyksenä. Yhtenä päivänä turhamaisiin ihmisiin silmänsä kiinnittäneet demonit huomasivat siskot ja päättivät riivata heidät. Kaikki siskot muuttuivat sellaisiksi, mikä sopi heidän persoonallisuuteensa. Ainoa joka jäi ennalleen oli siskoksista nuorin – toisin sanoen Linda. Pikkuisen Linda-tytön vihreä kaulahuivi ei sekään säästynyt, vaan joutui riivauksen valtaan. Pitkät, mustat kynnet kasvoivat esiin sen toisesta päästä ja suurikokoinen silmä viimeisteli huivin varsin eriskummallisen ulkonäön. Huolimatta hurjasta olemuksestaan huivi vaikutti yhä pitävän Lindasta, joten he päättivät yhdessä yrittää pelastaa kaksitoista muuta tyttöä demonien pahoilta aikeilta. Heidän kamppailunsa saa alkunsa synkästä paikasta nimeltään The Museum of Agony. Pahanenteinen nimi ikävälle museolle, mutta Linda ja kaulahuivi pysyvät päättäväisinä. Mitäpä ei tekisi pelastaakseen siskonsa?

DEMONIHUIVI

Lindan kaulahuivi on avain onnistumiseen *Freak Outissa.* Vaatekappaleeseen asettunut henki on erityisen ihastunut haalimaan itselleen erilaisia esineitä pitkillä kynsillään (ei kannata kysyä miksi). Lindaa kontrolloidaan ohjaimen vasemmalla, kaulahuivia taas oikeanpuoleisella sauvalla. Huivin kynsien avulla voi tarttua erilaisiin tavaroihin ja raahata ne itselleen. Sen lisäksi niillä voi kiivetä, repiä puita ja jopa muokata maaperää. Kaikkein tärkein asia ovat kuitenkin viholliset. Vastustajan voittamiseksi pitää repäistä niiden pää irti ja päästää ne sitten nopeasti käsistään. Päätä voi vahingoittaa sen vieriessä takaisin paikalleen. Vaihtoehtoisesti voi kohteesta pitää kiinni ja jatkaa sen pahoinpitelyä päästämättä välissä irti. Jälkimmäisessä tapauksessa niin sanottu Stretch-O-Meter tulee täyteen ja Linda paiskautuu kuulan tavoin kohti kiinni pideltyä maalia. Jokaisesta pelastetusta vihollisesta saa pisteen. Näitä pisteitä voi sitten käyttää esimerkiksi avatakseen ovia uusille kentille. Vii-



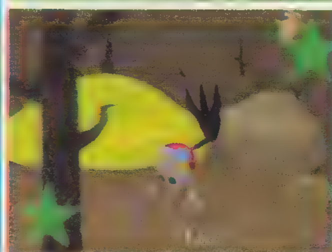




"Nyt menen ja haen siskoni!"







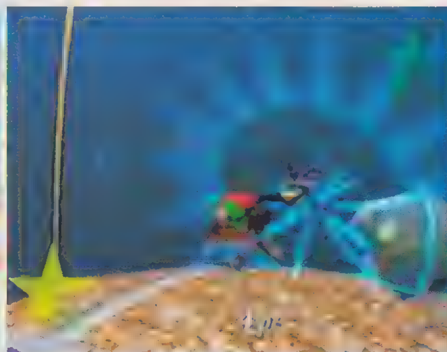
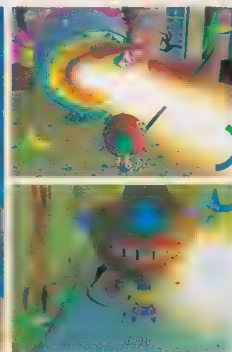






Varsin kummallinen peli Treasurelta.


Mariolla on monta erikoisominaisuutta. Sonicilla ihmekengät. Lindalla on puolestaan kaulahuivi.

dellä pisteellä saa lisäksi kaulahuiville kaksi lisäkynttä. Siskon saa pelastettua pitelemällä häntä tietyn ajan kiinni kolmen kynnen avulla. Tämän jälkeen pitää vielä taltuttaa riivattu henki tavanomaiseen tapaan, eli saamalla sen voima laskettua nollaan. Jos henkeä saa vahingoitettua jollain erityisellä tavalla, saa siitä vielä yhden hyvinansaitun lisäpisteen.

Lindan ja hänen kaulahuivinsa edesottamukset ruudulla näyttävät hienoilta. Kyky vaikuttaa pelin erilaisiin elementteihin tuntuu uudelta, vaikka uutuudenviehätys onkin vain väliaikaista.

OUTOA

Edellä kuvatun omaperäisen konseptin tukena on varsin hieno grafiikka. Lindan ja hänen kaulahuivinsa edesottamukset ruudulla näyttävät hienoilta. Kyky vaikuttaa pelin erilaisiin elementteihin tuntuu uudelta, vaikka uutuudenviehätys onkin vain väliaikaista. Näyttää hauskalta kiipeillä sinne tänne ja pelin parissa kuluukin aikaa pelkästään eri toimintoja kokeillessa. Tämä ei ole kuitenkaan pelin ainoa silmänilo. Yhdellä radalla on esimerkiksi valonheitin, jonka tuottama värikäs valo saa aikaan hienoja metsiä ja mystisesti valaistuja hahmoja. Museon pääsalissa peli taas näyttäytyy kuin suodattimen läpi – ympäristöstä tulee mustavalkoinen ja raidallinen. Kokonaisuutena grafiikka päätyy positiivisen puolelle, sillä vaikka se ei ole kaikkein edistyksellisintä mitä on nähty, on se silti omaperäistä ja tuoretta. Musiikki puolestaan ei ole niin omalaatuista kuin pelin ulkoasu. Toki sekin toimii, mutta ei synnytä mitään erityistä tunnelmaa. Pelin pahin ongelma on se, että siihen kyllästyy varsin pian, minkä lisäksi peli on liian lyhyt. Myöskään kontrolli ei ole paras mahdollinen. Ohjaus ei ole suoranaisesti huono, mutta pienet parannukset eivät olisi olleet pahitteeksi. Kun kaiken laskee lopussa yhteen, on kyseessä hieno peli joka saa lisäpisteitä omalaatuisuudestaan. On aina hauska löytää jokin peli, joka ei ole samanlainen kuin kaikki muut pelit. Kyseinen ominaisuus on minun silmissäni varsin arvokas.

TOPI



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **VIRGIN** VALMISTAJA **TREASURE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Omaperäistä ja hienoa.	7
ÄÄNET	Hauskoja melodioita ja pikkumukavia ääniä.	6
KONTROLLI	Ihan hyvä ja ajatuksen tasolla toimiva, mutta vaatii säätöä.	6
HAASTE	Suurempi vaihtelu olisi paikallaan.	6
YHTEENSÄ	Onneksi nykyäänkin löytyy omalaatusia pelejä.	7

MOTOCROSS MANIA


Hei me lennetään!

DEIBUS STUDIOS ON TEHNYT MOTOCROSS-PELIN. TAKE 2 ON KATSONUT SEN OLEVAN JULKAISEMISEN ARVOINEN. KONSOLIPELAAJAN TOIMITUS ON ASIASTA ERI MIELTÄ.

PlayStationille ei enää tehdä kovin lukuisia pelejä. Sen sijaan kehittäjät keskittyvät PlayStation2:een. Tästä huolimatta Take 2 julkaisee PS:lle pelin nimeltä *Motocross Mania,* vaikka se ei olekaan kovin järkevä ratkaisu. Tosiasia on, etten ole pitkään aikaan pelannut yhtä huonoa peliä. Pelin kontrolli on täysin kelvoton ja grafiikka näyttää siltä, että se olisi tuotu suoraan jostain aivan alkuaikojen PlayStation-pelistä. Jos epäonnistuu kahdessa noinkin tärkeässä osa-alueessa, ei lopputulos takuulla hivele silmiä. Pelistä ei ole edes kunnolla johdatukseksi motocrossiin, supercrossiin tai freestyleen.

VEIKKO



PELIKONE **PLAYSTATION**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **TAKE 2** VALMISTAJA **DEIBUS STUDIOS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Hyi.	3
ÄÄNET	Hardrockia.	5
KONTROLLI	Erittäin huono.	2
HAASTE	Peli on niin kehno, ettei sen parissa viihdy kauaa.	3
YHTEENSÄ	Pohjakosketus.	3

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

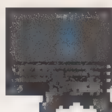
YMPYRÄ SULKEUTUU. *ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE* PLAYSTATION2:LLE ON PELIN VIIMEINEN JA PARAS VERSIO.

Darkworks vietti muutaman ylimääräisen kuukauden kääntäessään kauhupelinsä PlayStation2:lle. Osittain siitä johtuen odotimme enemmän muutoksia kuin vain graafisia hienovirityksiä. Joka tapauksessa sankariemme suusta tulee höyryä kylmyyden vuoksi, metsät ovat synkempiä ja elävämpiä kuin koskaan aiemmin ja ympäristöt ovat hieman pehmeämpiä – kuten myös päähenkilöt Carnby ja Cedrac. Näiden yksityiskohtien ja Carnbyn "God!"-huudahduksien lisäksi kyseinen versio on identtinen muille formaateille tehtyjen kanssa.

Näin ollen peli on myös todella hyvä. Siitä löytyy ammuttavia hirviöitä ja pulmia, jotka ovat parempia kuin esimerkiksi *Resident Evil*-sarjassa. Hyvin suunniteltu ja kiinnostava tarina yhdessä kuivan huumorin kanssa tekevät *Alone in the Darkista* mukaansatempaavan kokemuksen.

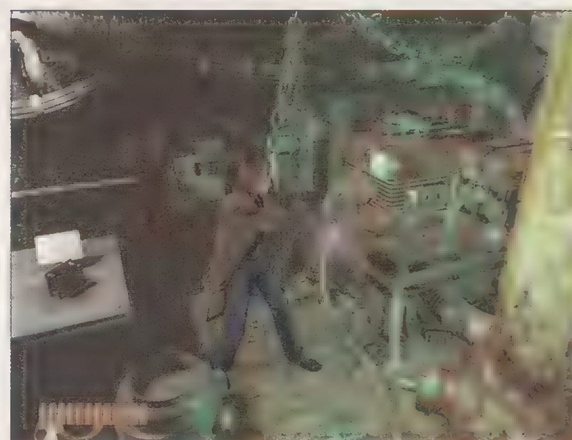
Jos haluaa valittaa jostain, olisi yksi syy ainakin se, että viholliset ilmestyvät takaisin vaikka ne olisi tappanut kertaalleen. Peli on myös aavistuksen liian vaikea. Tosiasia on vielä sekin, että PlayStation2-version latausajat ovat liian pitkiä. Kokonaisuuden kannalta nuo seikat eivät silti ole merkitseviä. Jos sinulla on PlayStation2 ja pidät seikkailuista, on *Alone in the Dark: The New Nightmare* suositeltava hankinta. Versio ei kuitenkaan eroa muille laitteille tehdystä tarpeeksi, että konsoli kannattaisi sen vuoksi hankkia.

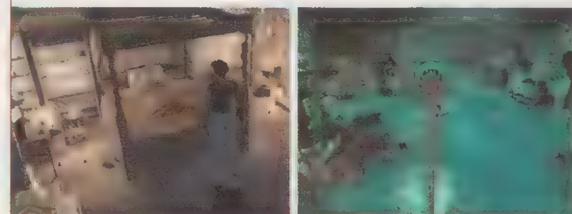
MARTTI



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **INFOGRAMES**
VALMISTAJA **DARKWORKS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Onhan se hienoa, mutta olisimme odottaneet parempaa.	7
ÄÄNET	Pelaaja, joka ei ole jatkuvasti varpaillaan, on joko tunteeton tai kuollut.	9
KONTROLLI	Hyvä olematta silti täydellinen.	7
HAASTE	Peli on laaja ja haastava.	8
YHTEENSÄ	Pelin paras versio, vaikka erot ovatkin marginaalisia.	8


Alone in the Dark PlayStation2:lle: synkemmät metsät, riipivämmät äänet ja enemmän pelkoa.



TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

***TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD* EI OLE MIKÄÄN PAKKO-OSTOS, ELLET SITTEN SATU OLEMAAN VANNOUTUNUT LARA-MAANIKKO. SIINÄ TAPAUKSESSA PELI ON MUKAVA LISÄ KOKOELMAASI.**

Lara Croftiin ja *Tomb Raideriin* friikahtaneilla on juhlapäivä. Muut, sarjaan neutraalimmin suhtautuvat pelaajat saattavat pyöritellä päätään ällistyneenä: mitä juhlimista tässä Game Boy Color –versiossa oikein on? Sama silikonilla tankattu misu pomppii ympäri kenttiä ryöstelemässä hautoja ja niittää kilpailijoitaan maahan konetuliaseilla, eikä vielä ole kyse edes Laran PlayStation2 -debyytistä! Lara-friikit sen sijaan tajuavat heti, mikä hommassa viehättää: kyseessä on klassinen *Tomb Raider* –seikkailu, joka on saatu mahtumaan jopa pikkuruiseen Game Boy Coloriinn varsin mallikelpoisesti. Peli on laaja ja haastava, ja sen selvittäminen vie kokeneemmiltakin pelaajilta pitkän tovin.

SUURI SEIKKAILU

Jos et ole pelannut varhempaa Game Boy Color –peliä ja satuit jostain syystä diggailemaan Simon Westin ohjaamaa *Tomb Raider* –roskafilmiä, et ehkä pidä *Tomb Raider: Curse of the Swordista*. Se ei sisällä puoliakaan siitä toiminnasta, mistä Angelina Jolie suoriutui 100 elokuvaminuuttinsa aikana, vaan muistuttaa enemmänkin viime kesänä Game Boylle ilmestynyttä edeltäjäänsä. Tästä huolimatta peli on hyvin tehty ja viihdyttävä seikkailu, joka ei kiiruhda kenttiensä läpi vaan tarjoaa visaisiakin pähkinöitä purtavaksi. Pelaajan on tutkittava joka kentän pienimmätkin yksityiskohdat, mikäli hän mielii löytää käteviä ja hyödyllisiä esineitä. Jos vedät vivusta täällä, aukeaa ovi tuolla ja vihollinen putoaa lattialuukusta siellä...

HANKALUUKSIA

Seikkailun alkaessa Laralla ei ole käytettävissään ainuttakaan asetta. Tämä on omituista, sillä pistoolipari on muodostunut peli-ikonin (toiseksi) tavaramerkiksi. Pelaajan on paras pitää Lara poissa vihollisten tieltä aina siihen asti, kun tämä vihdoin löytää jotain kättä pidempää. Toinen ikävä ongelma on se, että kristallein merkittyjen tallennuspaikkojen välit ovat kirotun pitkiä. Heti uuden esineen löydettyään tai avattuaan lukitun oven on palattava edellisen kristallin luo tallentamaan. Tämä on kiusallista, sillä se häiritsee seikkailun muuten sujuvaa kulkua.

Yksi kaipaamistani lisäyksistä on kartta. Kaikki kuusi kenttää ovat suuria ja useisiin kerroksiin aseteltuja, mutta loppujen lopuksi melko samankaltaisia. Aina toisinaan pelaajan valtaa kumma varhaisdementian tunne – missäs minä oikein olinkaan? Olenkohan mahdollisesti jo käynyt täällä?

Mikään mainitsemistani virheistä ei kuitenkaan ole niin paha, että riittäisi romuttamaan koko peli-ilon. Pelissä on rutkasti haastetta, ja kun kaiken lisäksi grafiikka ja kontrollikin ovat mallillaan, voi uuden *Tomb Raiderin* toivottaa tervetulleeksi omaankin pelihyllyynsä.

VEIKKO

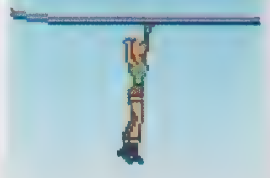


PELIKONE **GAME BOY COLOR**
LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **CORE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Varsin mainiota.	8
ÄÄNET	Ei juuri minkäänlaista musiikkia, vain yksinkertaisia ääniefektejä.	5
KONTROLLI	Laran liikutteleminen käy näppärästi, kunhan totut kontrolliin.	7
HAASTE	Mittava seikkailu, jonka selvittäminen ottaa aikansa.	8
YHTEENSÄ	Hyvä valinta kaikille *Tomb Raider* -faneille.	8

LIUKKAAT LIIKKEET FAKTA

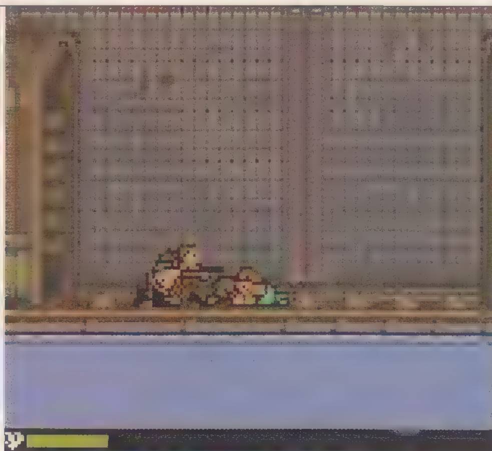
Lara Croft tunnetaan monestakin huomionarvoisesta asiasta, mutta polygonipimatsun varsin käytännölliset liikeradat ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Jos pelaaja malttaa opetella kontrollin hienoudet kunnolla, sujuu itse pelikin kuin leikiten. Tällä kertaa mukana on monia näppäinyhdistelmiä: Lara osaa mm. kyykistyä, kieriä, kävellä, juosta, hyppiä, uida, riippua käsiensä varassa ja paljon muuta.



Laran liikemahdollisuudet ovat lukuisat. Toimintatäti pitää mm. käsiensä varassa riippumisesta.



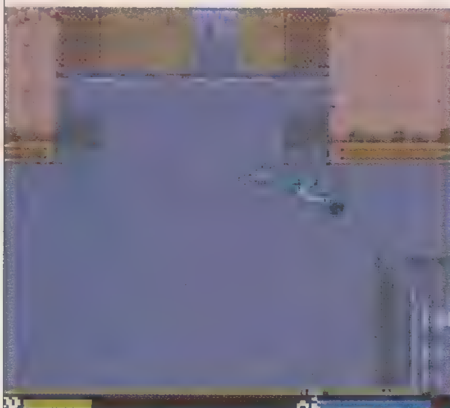
Monet pelin kentistä tapahtuvan maanalaisissa hautakammioissa.



Tällainen tilanne vaatii ensiapua! Jos et ehdi hoidella Laran haavoja ajoissa, joudut aloittamaan seikkailusi edellisestä tallennuspaikasta. Se sijaitsee todennäköisesti hiton kaukana.

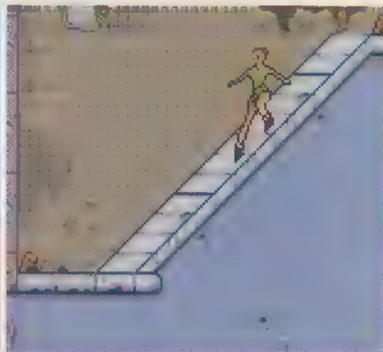


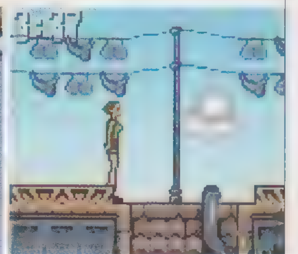
Hulk tekee pienen cameo-roolin tässä GBC-pelissä.



Lara polskimassa! Ei aivan samanlaista silmänruokaa kuin filmin kylpykohtaukset.







Lara on näköjään päättänyt pyykätä alusvaatteensa seikkailemisen lomassa.

LOTUS CHALLENGE



Pelistä löytyy lukuisia erilaisia autoja, joten se ei ole yksioikoinen huolimatta keskittymisestään pelkästään Lotuksen kulkupeleihin.











Jos pelaat hyvin, saat käyttöösi jonkin kuumemmista ajokeista, kuten esimerkiksi tämän F1-mallin.

FAKTA

KUUNTELE JA HÄMMÄSTY

Jos voisi valikoida parhaita paloja yhteen erilaisista autopeleistä, olisivat äänet kenties *Lotus Challengesta*. Moottorien äänet kuulostavat mahtavilta ja jos vaihtaa kameraa, muuttuu myös äänen tulosuunta sen mukaisesti. Kaikkein hauskinta on istua Lotus Espritin sisällä ja kuunnella moottorin murinaa. Harmi vain, että ajotuntuma on niin kehno. Elämässä ei voi ilmeisesti saada kaikkea.



VAIKKA *LOTUS CHALLENGE* TARJOAA VAIN LOTUS-MERKKISIÄ AUTOJA, ON KYSEESSÄ YKSI MONIPUOLISIMMISTA RACING-PELEISTÄ PITKÄÄN AIKAAN. SE EI KUITENKAAN KANNA LOPPUUN ASTI. EI LÄHELLEKÄÄN.

Lotus Challenge -pelin tekijöillä näyttäisi olleen korkeita tavoitteita projektinsa suhteen. Pelistä löytyy esimerkiksi koko joukko erilaisia tapahtumia, joihin voi osallistua. Yksittäinen kilpailu ja pitkä mestaruussarja ovat luonnollisesti mukana, mutta niiden lisäksi voi pelata Challenge Moden. Siinä on kyse eräänlaisesta urasta, jonka aikana joutuu ottamaan osaa erilaisiin kilpailuihin. Kisat voivat vaihdella normaaleista tietokonevastustajia vastaan ajetuista kilpailuista eksoottisempiin vaihtoehtoihin, kuten drag-kisaan, bussien yli hyppäämiseen tai ajamiseen kelloa vastaan. Kenties kaikkein kiihkein (ja vaikein) tehtävä on se, missä pelaajan pitää esiintyä rengasmainoksessa öljynporauslautalla. Mainosta varten pitää suorittaa vaarallisia stuntteja, jarruttaa juuri ennen lautan reunaa ja hypätä rampilta.

Tehtävät ovat siis hyvin vaihtelevia, mikä tuntuu hauskalta ja uudelta tämän lajityypin pelissä. Juuri tämä vaihtelu onkin sen paras puoli. Suoritettuasi jonkin tehtävän voit aina pelata sen uudelleen vain siksi, että se oli hauskaa. Tehtävät läpäisemällä saa käyttöönsä uusia ratoja ja autoja joita voi käyttää tulevissa kilpailuissa.

Grafiikka on samalla sekä hyvää että huonoa. Erityisen hienoja efektejä ovat heijastukset autojen päällä. Aurinko heijastuu hienosti autosta ja ohi kiitävät esineet kertautuvat heijastuksina ajopelin ikkunoista. Sitä vastoin grafiikka kärsii hieman kantikkaista kulmista, mikä on ikävää verrattuna esimerkiksi *Gran Turismo 3:een*. Sen lisäksi pelistä puuttuu ajamisen tunne. Jos ajaa 150 kilometriä tunnissa, näyttää se samalta kuin köröttelisi eteenpäin etanavauhtia. Krooh.

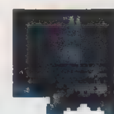
HANKALA OHJAUS

No, grafiikka ei kenties ole se kaikkein tärkein ominaisuus autopelissä. Sen sijaan ajotuntuma ja pelikontrolli ovat. Harmi, että ajaminen kärsii vakavista lastentaudeista: autot eivät näyttäisi kykenevän päättämään ovatko ali- vai yliohjautuvia, mikä johtaa hankaliin tilanteisiin. Mutkissa autot pyrkivät aliohjautumaan eli menemään suoraan, vaikka ajaisi varovasti, vähentäisi kaasua ja kääntäisi ohjausta täysillä. Päinvastoin käy suorilla, joilla autot muistuttavat levotonta hävittäjää ja joutuvat usein liukuun. Autojen kummallista käytöstä parantaa hieman kunnollinen ratti (esimerkiksi GT-ratti), mutta ongelma häiritsee siltikin. Kyseessä ei voi olla realismin tavoittelu. Mikään auto ei oikeasti käyttäydy yhtä arvaamattomasti – muutoin liikenteessä olisi sadan prosentin kuolleisuus.

Lotus Challengesta paistaa se vaiva, mitä pelin kehittänyt tiimi on sen eteen nähnyt. Projektissa on ollut suurta kunnianhimoa ja valmiissa tuotteessa on hyviä ominaisuuksia. Lopetettuani pelaamisen ajattelin, että olen antanut pelille väärän tuomion. Huomasin kuitenkin autojen eriskummallisen käytöksen alettuani pelaamaan uudelleen. Yhden kierroksen ajaminen on silkkaa kauhua. Kun keitokseen lisätään tietokonevastustajat, jotka yrittävät puskea pelaajan pois radalta, on turhautuminen lähellä.

Näin ollen pelistä ei voi sanoa, että se olisi hyvä. Se olisi valhe ja vääryys.

LOVIISA



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **RACING** JULKAISIJA **VIRGIN**
VALMISTAJA **KUJU ENTERTAINMENT**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Hienot valoefektit, mutta muutoin tylsää.	5
ÄÄNET	Vaikuttavat moottoriäänet.	8
KONTROLLI	Huonoa PR:ää Lotukselle.	4
HAASTE	Paljon erilaisia tapahtumia, joihin voi osallistua.	8
YHTEENSÄ	Huono kontrolli ja ajotuntuma pilaavat muutoin kelvollisen pelin.	4

CITY CRISIS

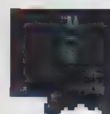
CITY CRISISIN OMAPERÄISYYS ON IHAILTAVAA. HARMI KYLLÄ TOTEUTUS ON KAUKANA IHAILTAVASTA.



Tehtäviisi kuuluu mm. hädässä olevien ihmisten pelastaminen. Älä mokaa, tai teet heistä metwurstia.

City Crisis rakentuu kaoottisen, sekasorron vallassa olevan kaupungin yllä operoivan helikopteripilotin edesottamuksille. Pilotin tehtävät vaihtelevat – hänen on joko sammutettava tulipaloja tai pelastettava hädässä olevia ihmisiä ja eläimiä. Tehtävät ovat pohjimmiltaan mielenkiintoisia, ja tästä pelin kehittänyt Syscom Entertainment ansaitseekin papukaijamerkin: pelikonsepti on sekä omaperäinen että hauska.

Mutta kuinkas sitten kävikään? Se tavallinen tarina – toteutus kampittaa ideat. Helikopterilla lentämisen tunne ei kauan jaksa kiehtoa, ja kaiken lisäksi se on kontrolliin tottumattomalle hieman vaikeaakin: tuntuu varsin nololta, kun pelastustehtävissä olevan helikopterin pilotti mokaa ja saa koneensa syöksymään suoraan pelastettaviensa päälle. Visuaalisesti kaaoksen runtelema kaupunki näyttää melko tylsältä, eikä soundtrack-puoli pelasta roskakorin reunan läheisyyteen vaipunutta tunnelmaa. Miinuksia lisää se, että tehtävät alkavat tuntua toistolta muutaman tunnin pelailun jälkeen. Kokonaisuutena peli on keskikastia, ja näinkin mielenkiintoisella idealla varustetun pelin kohdalla se on suoranainen häpeä. **LOVIISA**



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **TAKE 2**
VALMISTAJA **SYSCOM ENTERTAINMENT**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Elämä suurkaupungissa on varmasti kiinnostavampaa kuin miltä se näyttää.	5
ÄÄNET	No jaa.	5
KONTROLLI	Olisi voinut olla parempikin.	6
HAASTE	Samaa puuroa alusta loppuun.	5
YHTEENSÄ	Keskikastin peli, joka saa lisäpisteitä omaperäisyydestään.	6

WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WAR JETZ

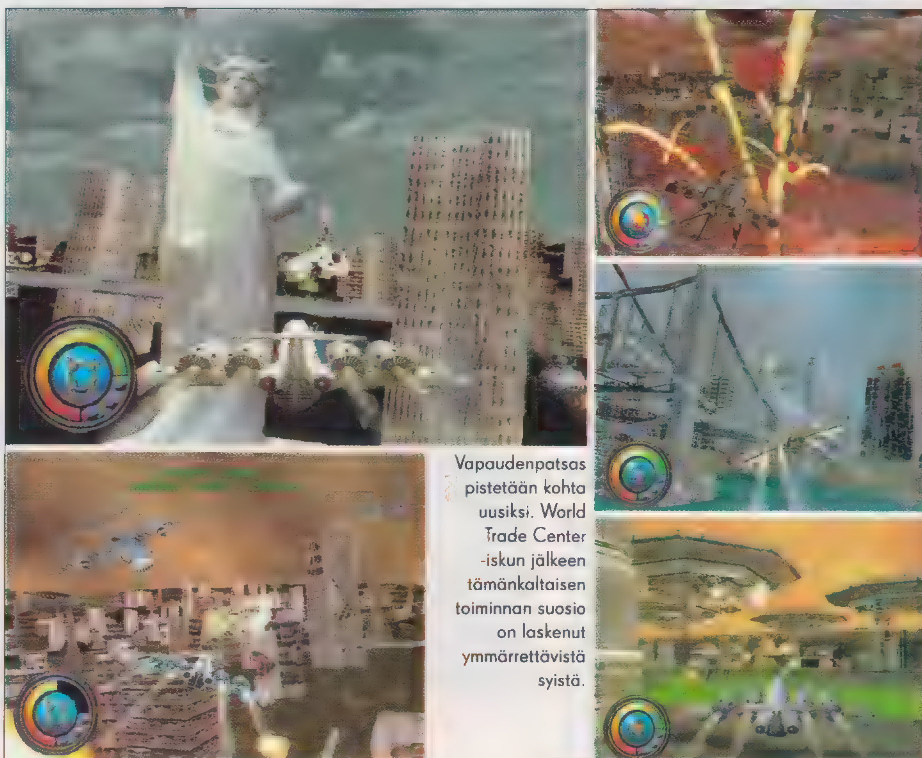
ASIOIDEN TUHOAMINEN PELIEN KEINOIN ON KIVAA, MUTTA TÄTÄ PELIÄ ON PARASTA VÄLTTÄÄ HYVIEN VIBOJEN SÄILYTTÄMISEKSI.

Tämä peli keskittyy tasan yhteen asiaan, joka sattuu olemaan Toiminta niin isolla T:llä kuin painosta vain sattuu löytymään. Näin peliä työstänyt tiimi on ehkä ajatellut. Todellisuudella on kuitenkin ikävä tapa murskata harhaluulot mitä brutaaleimmalla tavalla, ja se murentaa tämänkin pelin kohdalla mahdollisesti elätellyt pilvilinnat maan tasoon. *World Destruction League: War Jetz* tykittää pirstaleiksi mm. New Yorkia, mikä WTC-tapauksen jälkeen tuntuu varsin ironiselta. Pahinta pelissä on sen kuolettava keskitasoisuus: mikään sen osa-alueista ei tarjoa mitään uutta. Silmitön tuhoaminen voi olla hauskaa lyhyinä pätkinä, mutta täyspitkää peliä siitä ei saada aikaan. Neuvonkin miettimään kahdesti, ennen kuin pulitat rahat tiskiin ja ostat tämän tekeleen. **MARTTI**



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **3DO** VALMISTAJA **3DO**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Keskinkertaista.	5
ÄÄNET	Eivät oikein sytytä.	5
KONTROLLI	Yksinkertainen.	5
HAASTE	Riittää, jos pelaat vain lyhyen aikaa kerrallaan.	6
YHTEENSÄ	Keskitason toimintaa.	5

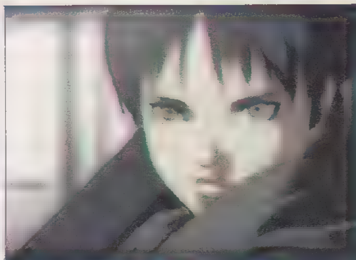


Vapaudenpatsas pistetään kohta uusiksi. World Trade Center -iskun jälkeen tämänkaltaisen toiminnan suosio on laskenut ymmärrettävistä syistä.

Viime numerossamme arvostelin Mamuro Oshiin science fiction -draama Jin-Rohin. Sopivana jatkona em. artikkelille esittelemme filmin, jonka parissa Mr. Oshii on työskennellyt.

TEKSTI: MARTTI

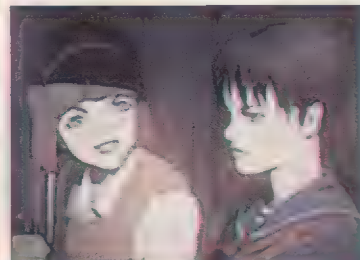


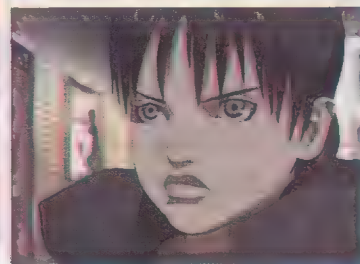












BLOOD: THE LAST VAMPIRE

Tuottajana pahamaineinen IG Productions, ideoijana Mamuro Oshii (*Patlabor, Ghost in the Shell*), ohjaajana Hiroyuki Kitakubo (*Black Magic M66, Robot Carneval*), hahmosuunnittelijana Katsua Terada. *Blood: The Last Vampiren* paukkujen ei pitäisi loppua kesken! Kyseessä on todella kunnianhimoinen anime-projekti, jota Japanin parhaat anime-maakarit työstävät yhdessä. Hiroyuki Kitakubo ja Mamuro Oshii työskentelivät yhdessä jo *Ghost in the Shellin* aikaan, jolloin Hiroyuki Kitakubo auttoi Oshiita filmin tuottamisessa. Se, milloin nämä kaksi mestaria törmäisivät uudelleen, oli vain ajan kysymys.

Hahmosuunnittelija Katsua Terada on henkilökohtainen suosikkini, jota pidän yhtenä Japanin aliarvostetuimmista kuvittajista. Hän on työskennellyt useaan otteeseen Mamuro Oshiin ja Production IG:n kanssa, mutta tämän lisäksi hänen ansioihinsa lukeutuu suuri määrä pieniä sivuprojekteja. Näiden joukkoon kuuluvat mm. mestarillinen *Virtua Fighter 2 Ten Stories* ja eriskummallinen, hänen omasta materiaalistaan koostuva akvarellitöitä, sarjakuvia ja hahmotelmia sekoittava taidekirja. Katsua Teradan erittäin omalaatuinen tyyli tekee myös hänen laatimistaan hahmoista kiinnostavia.



Jin-Rohin ja *Blood: The Last Vampiren* arvostelut ilmestyvät peräkkäin – onhan filmeillä paljon yhteistä.

VERENHIMOISET IHMISHIRVIÖT

Blood: The Last Vampire sijoittuu 60-luvun lopun Japaniin, missä amerikkalaiset joukot ovat törmänneet uudenlaiseen vihollliseen, Teroptideihin. Ne näyttävät ihmisiltä, mutta voivat muuttua milloin tahansa ihmisverta janoaviksi hirviöiksi. Tilanteen muuttuessa pahemmaksi jenkit värväävät mukaansa japanilaisen opiskelijan Sayan, joka on ekspertti olioiden tuhoamisessa.

Blood: The Last Vampire on täynnä mehukkaita henkilöhahmoja ja sujuvaa toimintaa, mutta leffan suurimmaksi miinukseksi nousee sen lyhyt kesto. Vaivaiset 48 minuuttia! Miksi kaikki hyvä päättyy niin nopeasti?

KOLIKKOPELIT

KAIKKI KOLIKKOPELEISTÄ

Kolikkopelit ovat tällä hetkellä hieman hunningolla sekä Japanissa että USA:ssa, mutta Etelä-Koreasta ja Taiwanista on ilmaantunut markkinoille kaksi uutta, plagiointia kaihtamatonta yrittäjää. TEKSTI: MARTTI

EZ DANCER

AMUSE WORLD MUSIIKKI

Amuse World on etelä-korealainen kolikkopelifirma, joka IGS:n tavoin hankkii leipänsä japanilaisia musiikkipelejä plagioimalla. Siinähän ei vielä ole mitään vikaa – mitä enemmän kolikkopelejä, sen parempi! *EZ Danceria* pelataan kaikkien tanssipelien tavoin erikoisen tanssimaton avulla. Pelaaja voi valita musiikiksi joko Ruby Mixin, Street Mixin, Radio Mixin tai Club Mixin. Nämä ovat sekoitus Amuse Designsin omia sävellyksiä sekä etelä-korealaisia ja kansainvälisiä klubihittejä.

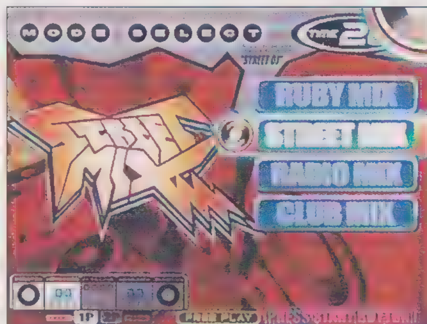


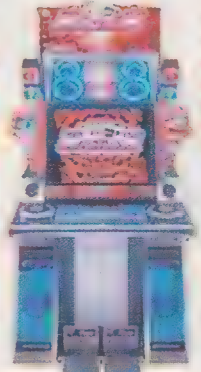




Tässäpä majesteetillisen näköinen kolikkopeli. Tanssipelit ovat lähes poikkeuksetta pelihallien aatelia.

EZ 2 DJ 2ND TRACK





Unohda levykokoelmat, tullaksesi DJ:ksi tarvitset vain tämän vekottimen.

AMUSE WORLD MUSIIKKI

EZ 2ND Track on Amuse Worldin uusin yritys (originaalin ilmestymisajankohtaa ei tiedä kai Luojakaan). Sekä pelikonsepti että itse kabinetti muistuttavat kovasti *Crackin' DJ:tä*. Pelien suurin eroavaisuus on se, että *EZ 2ND Trackiin* on sullottu enemmän neonvaloja ja tylymmät kaiuttimet, kun taas *Crackin' DJ:n* biisilista on siistimpi. Useimpien musiikkipelien tavoin pelaaja voi valita erilaisista musiikkityyleistä ja vaikeusasteista mieleisensä. Erikoista sitä vastoin on se, että pelissä on kaksinpelimahdollisuus.

ROCK FEVER EX

IGS MUSIIKKI

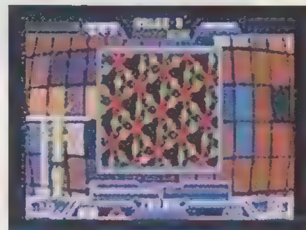
IGS:n *Rock Fever EX* ei nimestään huolimatta ole varsinainen rock'n'roll -peli, mutta sen kabinetti kelpaisi takuuvarmasti vaikka KISSin Gene Simmonsin lukaalin nurkkaan. Itse asiassa peli näyttää miltei vaaralliselta. *Rock Fever EX* rakentuu samalle konseptille kuin useimmat Konamin musiikkipelit. IGS:n erikoisin veto on se, että peliin on ahdettu yli 2000 erilaista liikettä yhdistelmineen. Tämän lisäksi kuvioissa on myös kaksinpeli, jonka avulla voit ottaa mittaa kaveristasi. Kumpi teistä onkaan tanssilattian kunkku? Rock on!



Tästä pelistä KISSin jatkat tykkäisivät.



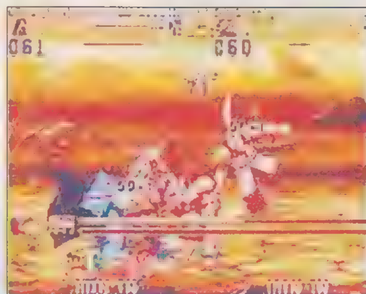






KNIGHTS OF VALOUR 2: NINE DRAGONS

IGS TOIMINTA







Huippuluokan kolikkopeli

Sivusuunnassa scrollaava mätkintäviihde on jostain omituisesta syystä ollut aina erityisen lähellä allekirjoittaneen sydäntä. Ehkäpä se johtuu niistä C64-peleistä, joita pelailin ollessani nassikka? Taiwanilaisen IGS:n *Knights of Valour 2* onnistuu ennakkoasenteistani huolimatta vakuuttamaan minut – se pärjää mielestäni varsin hyvin vaikkapa Segan klassisen Golden Axen rinnalla. Valitettavasti peli on tylyssä Pohjolassa harvinaista herkkua – mahdollisuudet löytää *Knights of Valour 2* Suomesta ovat nollan luokkaa. Taiwanissa peliä kokeilleet maailmanmatit ja -maijat saavat ilomielin ottaa yhteyttä toimitukseen ja raportoida tuntemuksistaan.

SEKALAISTA

HAUSKOJA JA HYÖDYLLISIÄ ESINEITÄ.

Sekä konsoleille että tietokoneille ilmestyy useita maukkaita lisälaitteita. Testasimme niistä muutamia.



UUSVANHA OHJAIN

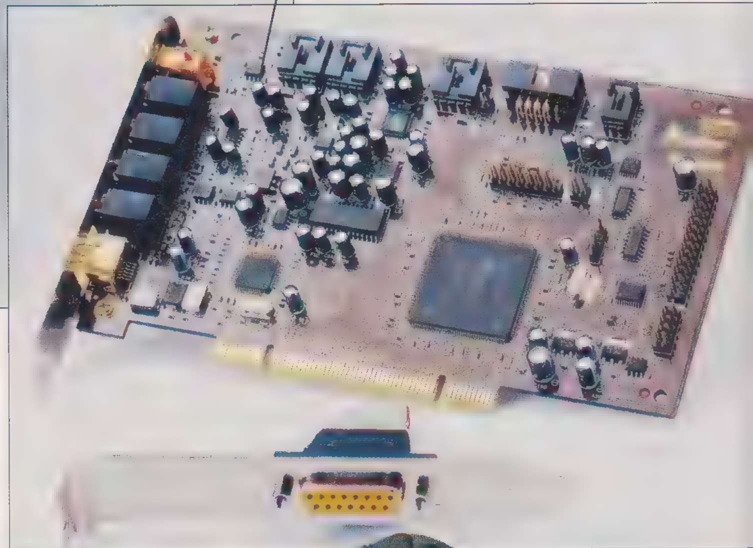
Microsoft on julkaissut uusvanhan version menestyksekkäästä Sidewinder Game Pad-ohjaimestaan. Uudessa versiossa on nyt myös USB-liitäntä, minkä ansiosta ohjaimen pitäisi toimia periaatteessa mm. PlayStation2:lla. Pleikkaristien iloa hillitsee se, ettei Microsoft ei ole kiinnostunut tästä osa-alueesta (eikä varmasti kiinnostukaan näin Xboxin julkaisun alla).

WWW. microsoft.com/hardware

MUSIIKKIA KORVILLE

Tämä uudentyyppinen äänikortti pyyhkii kilpailijoillaan lattiaa! Näin väittää Audigyksi kutsutun kortin kehittänyt Creative Labs. Kaikkiaan kolme korttia tullaan lanseeraamaan: Audigy Player, Audigy Platinum ja Audigy Platinum eX. Platinakortti on todellinen makupala nykypäivän vaativille pelaajille, sillä sen sisältämä ääniprosessori kykenee käsittelemään useimpien prosessorien tavoittamattomissa olevia ääniä. Lystillä on hintansa – varaudu pulittamaan noin 1700 markkaa tästä herkusta.

WWW. creativelabs.com





TULTA!

PlayStation2:n ensimmäinen valopistooli ilmestyy markkinoille. GunCon2 –nimisen pistoolin valmistaja on Namco, ja siitä löytyy mm. USB-kytkentä. Varovaisuussyistä pistooli on väriltään sininen, jotta sitä ei luultaisi oikeaksi aseeksi. Aseen perä on suunniteltu siten, että se sopii yhtä hyvin niin oikeakuin vasenkätistenkin kouraan. Hintaa lisävarusteella on yksinään noin 270 markkaa, mutta sitä tullaan myymään mm. *Time Crisis 2:n* kylkiäisenä.

WWW. namco.com



KONTROLLI KUNTOON

HOTAS Cougar -pakettia odotellessa Thrustmaster julkaisee neljä uutta joystickia. Sarjan ehdottomasti kallein mutta myös tylyin ilotikku on kuvan esittämä Afterburnet Force Feedback, joka vaihtaa omistajaa noin 900 markalla.

WWW. thrustmaster.com



SHOW-TIME!

Sony julkisti viimeinkin PlayStation2:n DVD-kaukosäätimen. Kapula on kaupoissa tätä lukiessasi ja se maksaa siinä 300 markkaa.

www. playstation.com

PUHU XBOXILLESI

Kuvan esittämän headsetin avulla voit puhua Xboxillesi. Microsoftin konsoli tarjoaa tuen ääniohjaukselle, ja niinpä Xboxille on julkaistu oma headsetinsä. Se on Microsoftin ja Plantronic-yrityksen yhteistyön tulos, jonka on määrä mahdollistaa tiettyjen Xbox-pelien ohjastaminen ja muiden pelaajien kanssa kommunikointi Internetissä pelattavissa peleissä. Hintaa ei ole vielä ilmoitettu.

www. xbox.com www. plantronic.com



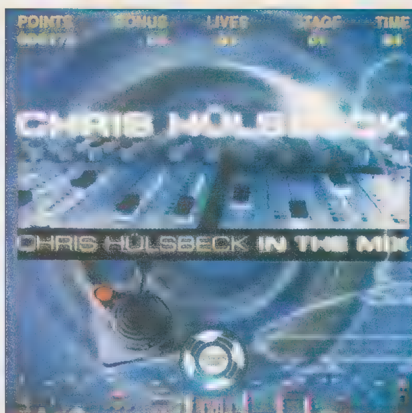
BITTIPOPPIA

KUUNTELEMME PELIMUSIIKKIA

Chris Hülsbeck on eräs tuotteliaimmista pelisäveltäjistä. Tässä kuussa arvostelemme kaksi hänen levyään.

TEKSTI: MARTTI

IN THE MIX
CHRIS HÜLSBECK



Zyx Music

OSTA TÄÄLTÄ:

www. synsoniq.com

Hinta: 32.95 DEM
(Noin 120 mk).

Chris Hülsbeckistä on kirjoitettu lehdessämme aikaisemminkin. Hän on säveltäjä, joka vastasi mm. *The Great Giana Sistersin* ja *Turrican* -pelien musiikista. *In the Mix* on yksi hänen uudemmista levyistään. Se on sekoitus Hülsbeckin laatimia uudelleenmiksauksia ja kuuluisimpia, originaaliasuunsa jätettyjä biisejä. Kaikkiaan levyltä löytyy 14 biisiä, joita on kuultu mm. *Giana Sisterissä, Apidyassa, Katakisissa, Turrican II:ssa, R-Typessä* ja *Extreme Assaultissa.*

Levyn aloittava *Giana Sisters (remix 2001)* on todella suuri pettymys. Se on kurja teknoremix, joka on kadottanut alkuperäisen teeman charmin täydellisesti. Levy ei voisi saada huonompaa starttia! Onkin mukavaa huomata, että levyltä löytyy paljon parempi versio *Giana Sistersistä.* Kappaleiden laatu vaihtelee rajusti: toiset ovat varsin hyviä toisten ollessa varsinaista kökköä. Henkilökohtaisesti pidän remix-versioita huonosti onnistuneina. Ne eivät pysty välittämään sitä energiaa ja tempoa, mikä muulloin on läsnä Chris Hülsbeckin musiikissa. Levyä luonnehditaan sisällöttömänä puolesta danceksi, mikä ei pidä paikkaansa. Monet kappaleet ovat rauhallisia, eikä niitä kerta kaikkiaan voisi soittaa discossa ilman, että tanssilattia tyhjenisi alta aikayksikön.

Chris Hülsbeckin tuotantoon ihastuneille tämä levy on itsestäänselvä ostos, mutta muiden suuhun *In the Mix* jättää huonomman maun. Henkilökohtaisesti pidän paljon enemmän Chrisin *Turrican*-levyä kuin tätä puolivillaisia miksauksia sisältävää lättyä. Tälläkin levyllä on hetkensä, mutta niitä ei ole aivan riittävästi. On varsin epätodennäköistä, että tämä levy löytyisi täkäläisten levykauppojen hyllyiltä – varmempaa on tilata se Synsoniqin nettikaupasta.

TUNNEL B1 SOUNDTRACK
CHRIS HÜLSBECK



Synsoniq Records

OSTA TÄÄLTÄ:

www. synsoniq.com

Hinta: 32.95 DEM
(Noin 120 mk).

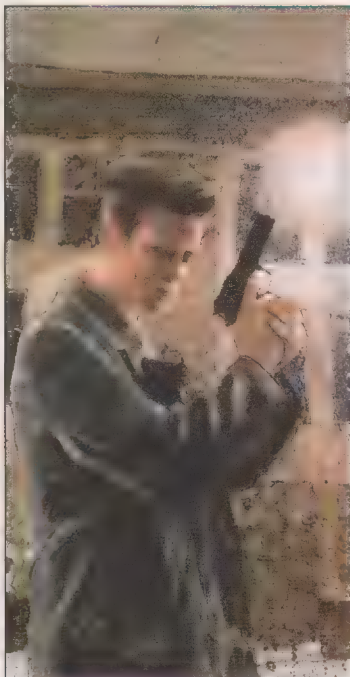
Vuoden 1996 lopulla Acclaim julkaisi tylsähkön *Tunnel B1* -pelinsä. Ko. pelissä oli tarkoitus lennellä ympäriinsä jonkinlaisissa synkeissä tunneleissa ja tulittaa lähes kaikkea vastaan tulevaa. Peli oli melkein kuin *Descent,* mutta paljon sitä huonompi.

Vaikka itse peli olisikin huono, ei sen musiikin tarvitse olla sitä. Etenkään silloin, kun soundtrackista vastaa Chris Hülsbeckin tasoinen velho. *Tunnel B1:n* musiikki on hieman mystistä, mutta samalla repäisevää, marssivaikutteitakin omaavaa ja selvästi sotilasvaikutteista. Levyn suurin ongelma on se, että kantava teema muuttuu tylsäksi muutaman kuuntelukerran jälkeen. Tätä musiikkia ei ole tehty kuunneltavaksi – se on tehty toimintapelin kylkiäiseksi. Pelkkänä kuuntelukokemuksena siitä jää puuttumaan esim. *Turrican II:n* ja *Giana Sistersin* melodioiden charmi.

Tunnel B1:n musiikki ei jäänyt aikoinaan mieleeni kovinkaan hyvin, mutta muistin sen sopineen pelin henkeen. Sen kuuleminen näin jälkikäteen herätti minussa ristiriitaisia tunteita. *Tunnel B1:n* soundtrackia suosittelenkin vain kovimman luokan Hülsbeck-faneille.

VINKIT

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:
KONSOLIPELAAJA / VINKIT
EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE
konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi



MAX PAYNE
■ PC

HUIJAUSKOODIT

Voidaksesi fuskata sinun täytyy nimetä oikotie seuraavasti: **C:\<LOCATION OF GAME>\Maxpayne.exe –developer**

Saadaksesi fuskuvalikon esiin paina pelin aikana F12-nappia. Kirjoita sitten jokin seuraavista koodeista:

God
Mortal
NoClip
NoClip_off
ShowFPS
GetAllWeapons
GetBaseballbat
GetBeretta
GetBerettadual
GetbulletTime
GetColtCommando
GetGrenade
GetHealth
GetInfiniteAmmo
GetIngram
GetIngramDual
GetJackhammer
GetM79
GetMolotov
GetMP5
GetPainkillers
GetSawedShotgun
GetSniper
GetPumpShotgun

BOMBERMAN TOURNAMENT
■ Game Boy Advance

KARABON-OPAS

NUMERO: 1
NIMI: Pommy
ELEMENTTI: Sähkö
PAIKKA: L. Forest

NUMERO: 2
NIMI: Ceedrun
ELEMENTTI: Tuli
PAIKKA: Voita kouluttaja Alphassa.

NUMERO: 3
NIMI: Elifan
ELEMENTTI: Maa
PAIKKA:Saat Elifanin vanhalta kouluttajalta MagnetBasessa.

NUMERO: 4
NIMI: Pommy Fangs
ELEMENTTI: Sähkö / Maa
PAIKKA: Pommyn ja Elifanin risteytys.

NUMERO: 5
NIMI: Sharkun
ELEMENTTI: Vesi
PAIKKA: Ratkaise pulmakatu ToPlainissa.

NUMERO: 6
NIMI: Thunder Liger
ELEMENTTI: Sähkö / Tuli / Maa
PAIKKA: Mene Deltasta pohjoiseen ja ruudun verran vasemmalle. Tien kaartuessa ylöspäin jatka vasemmalle. Tulet umpikujaan. Käytä Sharkunia löytääksesi LiteCaven salaisen sisäänkäynnin. Tutki luolaa kunnes saavut pimeään huoneeseen. Käytä Dorakoa löytääksesi Thunder Ligerin.

NUMERO: 7
NIMI: Kai-man
ELEMENTTI: Vesi
PAIKKA: Lähde liikkeelle Deltan lounaiskolkasta. Mene etelään ja käänny oikealle aina kun mahdollista.Mene sitten vasemmalle. Puhu tytön kanssa talossa. Palaa Deltaan ja lähde kaupungista pohjoista reittiä pitkin. Mene vasemmalle kunnes tulet umpikujaan. Käytä Sharkunia ja mene luolaan. Etsi Disinfectant ja lähde luolasta. Kulje polkua pohjoiseen ja mene läntiseen taloon. Anna Disinfectant Lanalle saadaksesi Kai-manin.

NUMERO: 8
NIMI: TwinDrag
ELEMENTTI: Tuli
PAIKKA: BigOceanissa uiskenteleva valas nielaisee sinut ja vie sinut paikkaan, mistä löydät TwinDragin.

NUMERO: 9
NIMI: Pommy Nucklz
ELEMENTTI: Sähkö
PAIKKA: Saat Pommy Nucklzin vanhalta kouluttajalta PrettyBasessa.

NUMERO: 10
NIMI: Pommy Sea
ELEMENTTI: Vesi / Sähkö
PAIKKA: Kai-manin ja Pommyn risteytys.

NUMERO: 11
NIMI: ToughGuy
ELEMENTTI: Maa
PAIKKA: Selvitä tykki-minipeli.

NUMERO: 12
NIMI: Pommy Beast
ELEMENTTI: Sähkö
PAIKKA: Vie Epsilonilaiselta naiselta saamasi Flour hänen siskolleen Upsiloniin. Palaa Epsilonilaisen naisen luo ja nouda Karabon-muna. Haudo se HotSpringsissa.

NUMERO: 13
NIMI: Pteradon
ELEMENTTI: Tuli
PAIKKA: IceValleyssa sijaitsee lohkare, jonka voit lyödä rikki. Sen alta löydät IceFlwrseja. Niiden mukana saat myös Pteradonin.

NUMERO: 14
NIMI: Dorako
ELEMENTTI: Tuli
PAIKKA: Saat Dorakon vanhalta kouluttajalta PlasmaBasessa.

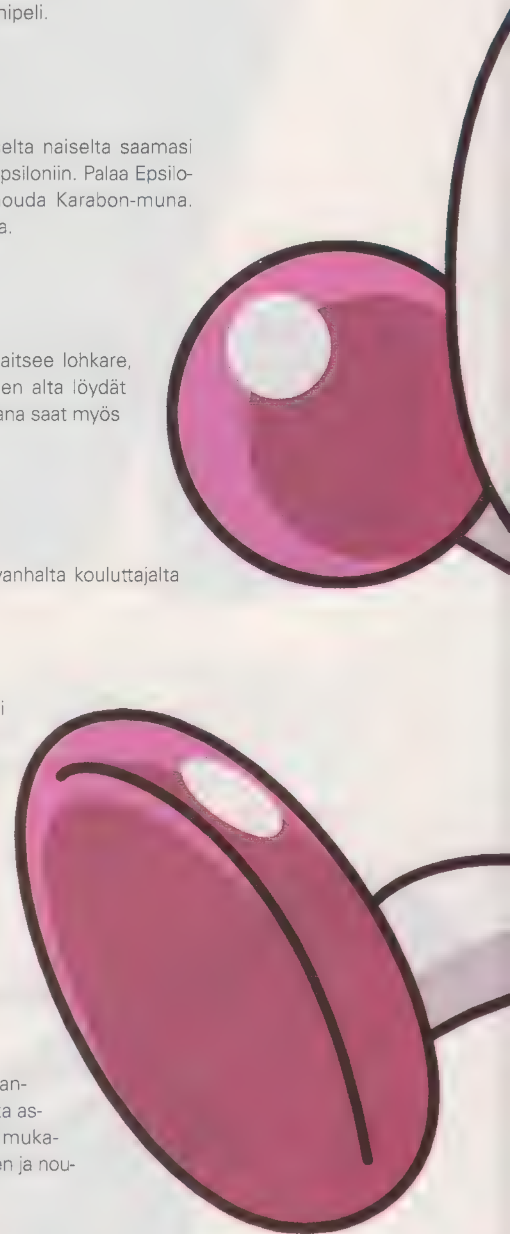
NUMERO: 15
NIMI: Pommy Dragon
ELEMENTTI: Sähkö / Tuli
PAIKKA: Pommy Beastin ja Dorakon risteytys.

NUMERO: 16
NIMI: Youno
ELEMENTTI: Maa
PAIKKA: Saat Younon kuningatar Emeraldalta FairyPalacessa.

NUMERO: 17
NIMI: Sibaloon
ELEMENTTI: Vesi
PAIKKA: Käy Zetassa vanhuksen luona. Kävele sata askelta hänen esineensä mukanasi, palaa hänen luokseen ja nouda Sibaloon.

NUMERO: 18
NIMI: Pommy Animal
ELEMENTTI: Sähkö
PAIKKA: Selvitä labyrinttiminipeli OldBasessa.

NUMERO: 19
NIMI: Unagi
ELEMENTTI: Vesi
PAIKKA: Syötä Morgille Beefiä Omegassa päästäksesi Unagi's Shrinen luo. Sieltä löydät myös Unagin.



NUMERO: 20
NIMI: ELEKONG
ELEMENTTI: Sähkö / Tuli / Vesi
PAIKKA: Itan itäpuolella sijaitseva aavikko. Jos kävelet kauas pieneltä keitaalta, Elekong ilmestyy satunnaisesta suunnasta.

NUMERO: 21
NIMI: Youni
ELEMENTTI: Maa
PAIKKA: Saat Younin vanhalta kouluttajalta Golembasessa.

NUMERO: 22
NIMI: SeaWing
ELEMENTTI: Vesi / Maa
PAIKKA: Unagin ja Younin risteytys.

NUMERO: 23
NIMI: KameKing
ELEMENTTI: Sähkö / Tuli / Maa
PAIKKA: Saat KameKingin jos kukistat Karabonmestarin kahdessa kolmesta Karabon-matsista.

NUMERO: 24
NIMI: MarinGon
ELEMENTTI: Tuli / Vesi
PAIKKA: BigOcean, vasempaan PrettyBasen sisäänkäynnistä.

NUMERO: 25
NIMI: FireKong
ELEMENTTI: Tuli / Maa
PAIKKA: Saatuasi Sibaloonin palaa Alphaan. Seuraa kaupungista länteen johtavaa polkua kunnes saavut ColdSean rannalle. Kahden ensimmäisen puun jälkeen kulje pitkin ruutua. Käytä pommeja päästäksesi perille. Jatka vielä yhden puun ohi ja jatka ruudulla ylöspäin. Mene pohjoiseen ja yli ensimmäisen oikealla puolellasi näkyvän puun ohi. Käytä Sibaloonin RainbowBridgeä päästäksesi yksinäiseen rakennukseen, missä FireKong majailee.

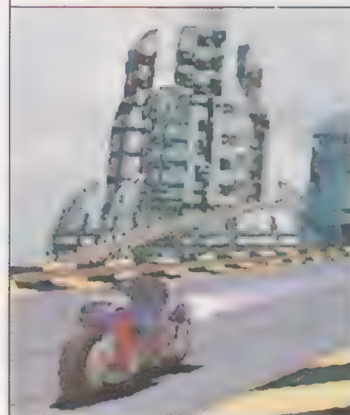


MARIO KART SUPER CIRCUIT
Game Boy Advance

SALAISET SUPER NES-KENTÄT

Jos keräät yhteensä 100 kolikkoa missä tahansa kilpailussa, pääset Super NES:in Mario Kart –kenttiin. Saadaksesi esiin useampia kenttiä sinun täytyy kerätä 100 kolikkoa jokaisessa cupissa. Voidaksesi pelata näillä kentillä Time Trialia sinun täytyy onnistua loistavasti 150-kuutioisten luokassa.

EXTREME G 3
PlayStation2



KAIKKI KENTÄT

Näppäile seuraava yhdistelmä nimitekstin ilmestyessä ruudulle: L1, L1, L2, L2; R2, R2, R1, R1. Näppäile sen jälkeen samanaikaisesti L1 + L2 + R1 + R2.

RAJOITTAMATON TURBO

Näppäile seuraava yhdistelmä nimitekstin ilmestyessä ruudulle: L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Äänimerkki kertoo onnistuitko tässä.

PELIUUTUUDET

TÄMÄN LISTAN ESITTÄMÄT PELIT TULLAAN JULKAISEMAAN SUOMESSA KESÄN MITTAAN.

PLAYSTATION2

7 BLADES – SYYS
18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER – LOKA
AGE OF EMPIRES II – LOKA
AIR BLADE – MARRAS
ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001 – SYYS
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE – SYYS
ARCTIC THUNDER – MARRAS
CART FURY – SYYS
COMMANDOS 2 – SYYS
DARK CLOUD – SYYS
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 LOKA
EPHEMERAL FANTASIA – SYYS
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES – SYYS
F1 2001 – LOKA
FIFA 2002: ROAD TO THE WORLD CUP – MARRAS
GIANTS: CITIZEN KABUTO – LOKA
GODAI: ELEMENTAL FORCE – MARRAS
GRAND THEFT AUTO 3 – LOKA
HERDY GERDY – MARRAS
HIDDEN INVASION – SYYS
HYPE: THE TIME QUEST – LOKA
KLONOA 2 – MARRAS
LAND BEFORE TIME: RACING ADVENTURE – LOKA
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 – SYYS
LEGO RACERS 2 – LOKA
LOTUS CHALLENGE – MARRAS
MADDEN NFL 2002 – LOKA
MAX PAYNE – LOKA
MUMMY RETURNS – MARRAS
NHL 2002 – LOKA
NHL HITZ – MARRAS
PARIS-DAKAR RALLY – SYYS
PORTAL RUNNER – LOKA
PROJECT EDEN – LOKA
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X – SYYS
RUNE: VIKING WARLORD – LOKA
SALT LAKE 2002 – MARRAS
SHADOWMAN: 2ND COMING – SYYS
SHAUN PALMER – MARRAS
SMUGGLER'S RUN 2 – LOKA
SPY HUNTER – LOKA
STUNT GP – MARRAS
SUPER CAR STREET CHALLENGE – LOKA
THIS IS FOOTBALL 2002 – SYYS
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX – LOKA
TIME CRISIS 2 – LOKA
TONY HAWK 3 – MARRAS
TOP GUN: COMBAT ZONES – MARRAS
TWISTED METAL BLACK – SYYS
UEFA CHAMPIONS LEAGUE – LOKA
VICARIOUS BOXERS – LOKA
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER – LOKA
ESPN FINAL ROUND GOLF – LOKA
FINAL FIGHT ONE – SYYS
HARRY POTTER – MARRAS
HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2001 – SYYS
JURASSIC PARK III: PARK BUILDER – LOKA
MARIO KART: SUPER CIRCUIT – SYYS
MATT HOFFMAN PRO BMX – MARRAS
MECH PLATOON – MARRAS
MEN IN BLACK – SYYS
PHALANX – SYYS
POCKET MUSIC – LOKA
PORTAL RUNNER – MARRAS
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER – MARRAS
SPIDERMAN MYSTERIO'S MENACE – SYYS
SPYRO: SEASONS OF ICE – MARRAS
SUPER DODGE BALL ADVANCE – MARRAS
SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL – MARRAS
TOTAL SOCCER – LOKA
WOODY WOODPECKER – MARRAS
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE – SYYS

PLAYSTATION

ATLANTIS – MARRAS
BYGGARE BOB – SYYS
CASTLEVANIA CHRONICLES – MARRAS
CHAMPIONSHIP SURFER – LOKA
DANCING STAGE DISNEY MIX – SYYS
ECCO THE DOLPHIN – MARRAS
FIFA 2002 ROAD TO THE WORLD CUP – MARRAS
HIDDEN & DANGEROUS – LOKA
HUGO: BLACK DIAMOND FEVER – SYYS
LAND BEFORE TIME – SYYS
LEGO RACERS 2 – SYYS
LMA MANAGER 2002 – LOKA
POP 'N' POP – SYYS
POWER DIGGERZ – MARRAS
SHEEP, DOG 'N' WOLF – SYYS
SKY GUNNERS – MARRAS
SOUL REAVER 2 – MARRAS
SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO – MARRAS
SUPER CAR STREET CHALLENGE – SYYS
THE ITALIAN JOB – LOKA
TINTIN: DESTINATION ADVENTURE – SYYS
TINY TOONS: PLUCKY'S BIG ADVENTURE – LOKA
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 – MARRAS
X-MEN: MUTANT ACADEMY 2 – LOKA

DREAMCAST

CONFLICT ZONE – SYYS

NINTENDO 64

PAPER MARIO – LOKA
POKÉMON STADIUM 2 – LOKA
SNOWBOARD KIDS 2 – LOKA

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS – LOKA
ARMY MEN ANNIHILATION – MARRAS
CRAZY CHASE – LOKA
DAVID BECKHAM SOCCER – MARRAS
DENKI BLOCKS – LOKA

GAME BOY COLOR

DAVID BECKHAM SOCCER – MARRAS
DENKI BLOCKS – SYYS
HARRY POTTER – MARRAS
HERCULES – SYYS
HUGO: BLACK DIAMOND FEVER – SYYS
POCKET MUSIC – LOKA
PORTAL RUNNER – SYYS
ROBOCOP – SYYS
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER – MARRAS
STUART LITTLE – SYYS
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES – LOKA
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS – LOKA
THE WORLD IS NOT ENOUGH – SYYS
TINY TOONS: DIZZY'S CANDY QUEST – LOKA
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 – MARRAS
XENA WARRIOR PRINCESS – SYYS

PC

ALIEN VS PREDATOR 2 – MARRAS
ART OF MAGIC – LOKA
ASHERON'S CALL: DARK MAJESTY – MARRAS
BASS FISHING – SYYS
CAPITALISM 2 – MARRAS
CHESSMASTER 8000 – SYYS
CODENAME OUTBREAK – LOKA
COMMANCHE 4 – LOKA
COMMAND & CONQUER: YURI'S REVENGE – SYYS
CONQUEST: FRONTIER WARS – MARRAS
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES – LOKA
F1 2001 – LOKA
FIFA 2002: ROAD TO THE WORLD CUP – MARRAS
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO – MARRAS
FLIGHT SIMULATOR 2002 STANDARD – MARRAS
GAMES ACTION ADVENTURE PACK – LOKA
GLOBETROTTER 2 – LOKA
GOLF RESORT TYCOON – SYYS
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV – MARRAS
IL-2 STURMOVIK – MARRAS
INTERGALACTIC BOUNTY HUNTER – MARRAS
KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGN – MARRAS
LINKS CHAMPIONSHIP EDITION – MARRAS
LOTUS CHALLENGE – MARRAS
MADDEN NFL 2002 – SYYS
MAT HOFFMAN'S PRO BMX – MARRAS
MOTO RACER 3 – LOKA
MYTH 3: THE WOLF AGE – LOKA
NHL 2002 – LOKA
NIGHTSTONE – MARRAS
OFF PIST – LOKA
PLANET OF THE APES – LOKA
RALLY CHAMPIONSHIP XTREME – LOKA
REAL WAR – LOKA
ROCK MANAGER – LOKA
SEA DOGS – LOKA
SEGA GT – LOKA
SEGA MARINE FISHING – LOKA
SETTLERS IV MISSION DISC – LOKA
SID MEIER'S SIM GOLF – MARRAS
SKI RESORT TYCOON – SYYS
SPIDER-MAN – SYYS
STRONGHOLD – LOKA
SUB COMMAND – LOKA
SUPERCAR STREET CHALLENGE – MARRAS
THE F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2002 – SYYS
THE HOUSE OF THE DEAD 2 – SYYS
THRONE OF DARKNESS – SYYS
UEFA CHAMPIONS LEAGUE – MARRAS
ZOO TYCOON – MARRAS

Lista perustuu maahantuojien suunnitelmiin. Konsolipelaaja ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.

Kärki LISTAT

KAIKKI PELIKONEET

1 (2) Diablo II: Lord of Destruction [PC]
2 (–) Myst III: Exile [PC]
3 (3) Gran Turismo 3: A-Spec [PS2]
4 (4) Half-Life: Generation Ultimate Edition [PC]
5 (1) Max Payne [PC]
6 (5) The Sims: House Party [PC]
7 (6) Operation Flashpoint [PC]
8 (–) Arcanum [PC]
9 (–) Resident Evil: Code Veronica X [PS2]
10 (–) Mario Kart: Super Circuit [GBA]

PS/PS2

1 (1) Gran Turismo 3: A-Spec [PS2]
2 (–) Resident Evil: Code Veronica X [PS2]
3 (3) Onimusha: Warlords [PS2]
4 (2) Digimon World [PS]
5 (–) Breath of Fire IV [PS]
6 (4) Red Faction [PS2]
7 (5) FIFA 2001 [PS]
8 (–) NHL 2001 [PS2]
9 (–) SSX [PS2]
10 (6) Final Fantasy IX [PS]

GB/GBA

1 (–) Mario Kart: Super Circuit [GBA]
2 (3) Pokémon Gold [GB]
3 (1) Pokémon Silver [GB]
4 (2) Super Mario Advance [GBA]
5 (4) Castlevania: Circle of the Moon [GBA]
6 (6) Rayman Advance [GBA]
7 (7) Pokémon Yellow [GB]
8 (5) Tony Hawk's Pro Skater 2 [GBA]
9 (–) Pokémon Blue [GB]
10 (10) Donkey Kong Country [GBC]

PC

1 (2) Diablo II: Lord of Destruction
2 (–) Max Payne
3 (3) Half-Life Generation: Ultimate Edition
4 (6) The Sims: House Party
5 (4) Operation Flashpoint
6 (–) Myst III: Exile
7 (–) Arcanum
8 (8) Diablo II
9 (5) Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
10 (10) The Sims

DC

1 (–) Soldier of Fortune
2 (1) Sonic Adventure 2
3 (5) Skies of Arcadia
4 (6) Soul Calibur
5 (–) NHL 2K
6 (2) Crazy Taxi 2
7 (–) Quake III: Arena
8 (–) Hidden & Dangerous
9 (–) Metropolis Street Racer
10 (3) Alone in the Dark: The New Nightmare

Listat perustuvat myyntiin Pohjoismaissa.

JAPANI

1 (–) Mobile Suit Gundam 0079: Zeonic Front [PS2]
2 (–) Shenmue II [DC]
3 (–) Jikkyou Powerful Pro Baseball 8 [PS2]
4 (–) Yu-Gi-Oh Duel Monsters II [PS2]
5 (–) Devil May Cry [PS2]
6 (1) Everybody's Golf 3 [PS2]
7 (–) Jikkyou World Soccer 2001 [PS2]
8 (–) Warioland 4 [GBA]
9 (–) PaRappa the Rapper 2 [PS2]
10 (–) Final Fantasy X [PS2]

Lista perustuu myyntiin Japanissa.

Kysymyksiä & Vastauksia

Heitä paha kysymys Konsolipelaajan peliasiantuntijoille:
Konsolipelaaja / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab,
PL 317, 33101 Tampere, tai konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

MOI KOPEMONIT!

1. Minulla olisi paha kysymys koskien peliä, jota pelasin Sega Mega Drivella muutamia vuosia sitten. Se oli taistelupeli, jota pelattiin joko tummahiuksisen tytön, mustan miehen tai valkoisen miehen hahmossa. Mikä peli mahtaa olla? Tämä on askarruttanut minua jo pitkään!
2. Milloin *Mega Man X5* tulee Suomeen? Entä *Mega Man Battle Network*?
3. Milloin Gamecube tulee Suomeen?
4. Saako *Street Gangs* jatko-osaa millekään konsolille?
5. Voiko Mega Driven *Castlevaniaa* verrata NES:n tai Super NES:n peleihin?

MEGAMANIAC

MOI MEGAMANIAC!

1. Kuulostaa ihan *Streets of Ragelta*. Se julkaistiin Mega Drivelle vuonna 1991 ja sai kaksi samalle konsolille ilmestynyttä jatko-osaa.
2. Herätys! *Mega Man X5* tuli Suomeen jo kesällä. *Mega Man Battle Network* saapuu tänne marraskuun lopulla.
3. Ensi keväänä.
4. Emme usko.
5. *Castlevania: Bloodlines (aka Castlevania: The New Generation)* oli ihan OK toimintapeli, mutta ei yllä NES:n, Super NES:n, PC Enginen, PlayStationin tai GBA:n pelien tasolle.

KOPEMON



Mega Man X5 on hyvä Capcom-peli, joka ei ole saanut ansaitsemaansa huomiota.

MOI!

1. Tuleeko Game Boy Advancelle uutta *Harvest Moonia?*
2. Entä uutta *Metal Gearia?*
3. Pitääkö paikkansa, että Donkey Kongista piti alunperin tulla Monkey Kong?

Kiitos mahtavasta lehdestä, julisteenne ovat huippuja!

PASI

MOI PASI!

1. Luullaksemme kyllä.
2. Game Boy Advancelle? Miksipä ei. Ei kuitenkaan ennen kuin Hideo Kojiman PlayStation2:lle ja Xboxille tulevat *Metal Gear Solid* -projektit valmistuvat.
3. Ei. Shigeru Miyamoto risti hänet Donkeyksi löydettyään sanan englannin sanakirjasta ja ihastuttuaan siihen.
Kiitos kehuista, hyvä että lehtemme kelpaa!

KOPEMON

MORO!

1. Surffasin netissä ja luin uutisen, jonka mukaan *Doom* tulee Game Boy Advancelle. Pitääkö paikkansa?
2. Onko *Final Fantasy X* jo ilmestynyt Japanissa?
3. Jos on, niin miten hyvin se on menestynyt?
4. Onko *Resident Evil: Code Veronica X* sama peli kuin Dreamcastille ilmestynyt?
5. Ketkä kehittivät *Pokémonin* ja kuinka suuressa määrin Nintendo vastaa sarjasta?

TOMMI

MORO TOMMI!

1. Jep. Tsekkaa vaikka tämän numeron ennakot.
2. Kyllä.
3. Se löi kaikki entiset PlayStation2-ennätykset. Elokuun loppuun mennessä peliä oli myyty yli 22 miljoonaa kappaletta. Seuraavaksi parhaiten on menestynyt *Gran Turismo 3*, jota on myyty 1,3 miljoonaa kappaletta.
4. Se on periaatteessa sama peli. Lue lisää arvostelusivuilta.
5. Itse pelikonseptin kehitti Satoshi Tajiri, joka sai neuvoja Shigeru Miyamotolta pelin siirryttyä Nintendon talliin. Hirviöt piirsi Ken Sugimori, joka osallistui myös pelin pääosien tuottamiseen.

KOPEMON



Streets of Rage oli yksi Segan menestyksekkäimmistä Mega Drive -peleistä.

HEI KOPEMONIT!

1. Olen Dreamcastin ylpeä omistaja, mutta pelkään konsolini tulevaisuuden puolesta. Tuleeko esim. *Phantasy Star Online 2* koskaan Suomeen?
2. Aikooko Sonic Team tuottaa *Phantasy Star Onlinelle* "oikeaa" jatko-osaa?
3. Milloin *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* ja *Silent Hill 2* tulevat Suomeen?
4. Tuleeko *Shenmue*-sarja jatkumaan Dreamcastilla, vai siirtyykö se esim. PlayStation2:lle?

Lehtenne on cool!

SANNA

HEI SANNA!

1. Pelkosi ei ole aiheeton. Näillä näkymin *Phantasy Star Online 2* ei koskaan tule Suomeen – ei ainakaan Dreamcast-versiona.
2. Segan Euroopan osasto on pyöritellyt mahdollisuutta julkisuudessa, mutta on otettava huomioon väärinkäsityksen mahdollisuus.
3. *Silent Hill 2* on pian täällä, mutta *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyä* joudut odottamaan tammi- tai helmikuuhun asti.
4. AM2 tekee ainakin *Shenmue II:n* Dreamcastille. Sen jälkeen tapahtumat ovatkin hämärän peitossa. Kolmas osa ilmestyy joka tapauksessa jollekin muulle koneelle.
Kiitos kehuista!

KOPEMON



Yu Suzukin *Shenmue* -saagan tulevaisuus on epävarma. Mille koneelle sarja oikein siirtyy?

HEIPPA KONSOLIPELAAJA!

1. Montako *Final Fantasy* -peliä Square aikoo tehdä PlayStation2:lle?
2. Tekeekö Square mitään muuta roolipeliä PlayStation2:lle?
3. Tarvitaanko jotain erityisvarusteita, jos haluaa pelata *Final Fantasy XI:tä* onlinena?
4. Mitä te pidätte *Final Fantasy* sarjasta?

ILMARI

HEIPPA ILMARI!

1. Tällä hetkellä pelejä on kolme, ja jos firma seuraa vanhoja tapojaan, niin siihen pelit myös jäävät.
2. Emme usko. Kaikki Squaren suurimmat ohjaajat ovat juuri nyt täystyöllistettyjä *Final Fantasyjen* parissa.
3. Tarvitset PlayStation2:n HDD:n. Sen lisäksi joudut pelaamaan Squaren PlayOnline-pelvelimen kautta. Mitä lysti maksaa Euroopassa on vielä epäselvää.
4. Se on maailman paras RPG-sarja!

KOPEMON

GameCube

Tämä on Nintendon tulevaisuus.
Testasimme superkonsolia ja sen ensimmäisiä pelejä.



Mukana myös
NHL 2002, Final Fantasy Chronicles,
Air Blade ja *Dropship*

MUKANA MAHTAVA JULISTE!